SUPER GAMEPOWER

AGOSTO 95 - Nº 17 - R$ 4,00

NOVA CULTURAL

GAMEPRO DIRETO DOS USA

BATMAN DEMONÍACO

- ATÉ O FIM PARA SNES
- LUTE COM ROBIN NO MEGA

O MELHOR DO 32 BITS:

JUMPING FLASH (PLAYSTATION)
NBA JAM TE (32X)
GRAN CHASER, P. BEACH (SATURN)
HELL, SLAM N' JAM (3DO)

MORTAL KOMBAT 3: JOGUE COM SMOKE!

E DETONE COM 58 NOVOS GOLPES E 16 DICAS INCRÍVEIS

CAVALEIROS DO ZODÍACO DISPUTAM TELINHA

ULTIMATE SOCCER: MONTE UM TIME DE FUTEBOL NO PC

ISSN 0104-611X

VIDEO-GAME
MAIS BARATO É AQUI

3DO PANASONIC
COM 2 JOGOS
479,00

PLAY STATION
COM 1 JOGO
678,00

SEGA SATURN
COM 1 JOGO
657,00

NEO GEO CD
COM 2 JOGOS
695,00

SEGA CDX
COM 2 JOGOS
395,00

SNES COMPLETO
COM 1 CARTUCHO
170,00

SNES BABY
132,00

SEGA GENESIS
132,00

ATARI JAGUAR
COM 1 CARTUCHO
270,00

Valores expressos em Reais (R$)

LIGUE JÁ
(011) 917 2228

THUNDER
IMPORT
Rua Barão de Tramandaí, 293
Vila Alpina - São Paulo - SP
CEP 03207-000

Temos também uma linha completa de importados: filmadora, video, fax, etc... Consulte-nos.

Importação direta PORTA A PORTA via COURRIER • Prazo de entrega: 15 dias úteis • Frete grátis para compras acima de R$ 750,00 • Preços em reais sujeitos a alteração sem aviso prévio.

SUPER GAME POWER

JOGOS DESTA EDIÇÃO

MEGA	
Comix Zone	35
Congo	18
Desert Demolition	70
Phantom 2040	34
The Adventures of Batman & Robin	30
The Great Mystery Circus	32
Vector Man	18
SNES	
Captain Tsubasa V	15
Castlevania: Dracula X	21
Doom	19
Dragon Ball Z - chapter 2	15
Fighting Eleven	16
Front Mission	22
Judge Dredd	26
Super Bombliss	29
The Adventures of Batman & Robin	64
Undercover Cops	27
Wonder Project J	24
SEGA CD	
Fatal Fury Special	36
32X	
NBA Jam T.E.	56
Raw War	56
3DO	
Hell	38
High Octane	21
Magic Carpet 2	21
Po'd	21
Primal Rage	21
Slam'n Jam 95	55
SATURN	
Blue Chicago Blues	17
Clockwork Knight 2	15
Dragon Force	17
Gran Chaser	42
Guardian Heroes	16
Hang On'95	17
King of Boxing	17
Lunar	13
Pebble Beach Golf	54
Tengai Makyo Gaiden	14
Virtua Fighter 2	13
Virtua Fighter Remix	14
Virtual Volley	17
PLAYSTATION	
DarkStalkers	14
ESPN Extreme Games	18
Exector	18
Hyper Formation Soccer	14
Jumping Flash	43
Mortal Kombat 3	15
Ray Tracer	16
Warhawk	18
JAGUAR	
Battle Sphere	19
Highlander	19
NEO GEO	
Far East of Eden	16
Street Hoop	54
World Heroes Perfect	48
ARCADE	
Cyber Cycles	13
Elevator Action Returns	50
Mortal Kombat 3	52
Slip Stream	20
Street Fighter Alpha	12
MASTER SYSTEM	
Sapo Chulé	46
PORTÁTEIS	
The Lion King (GB)	47
PC CD	
Agile Warrior: F-111X	19
Alone in the Dark 3	79
Command and Conquer	19
Mortimer and the Riddles of the Medallon	78
Ultimate Soccer Management	76
PHILIP'S CD-i	
Chaos Control	44

SUMÁRIO

CIRCUITO ABERTO

Panasonic mostra a cara do esperado acelerador M2 — 10

PRÉ-ESTRÉIA

Supernovidades: MK3 para PlayStation e Doom para SNes — 12

GOLPE FINAL

Os especiais da versão 2.0 de MK 3 para você arrepiar nos arcades — 52

SUPERGP DICAS

A melhor seção do país traz um show de dicas para 8, 16, 32 e 64 bits — 58

DETONADO

Nosso herói, Baby Betinho, tira Batman & Robin & você dos apuros — 64

COMPUTER ZONE

Ultimate Soccer Management: monte a sua time de futebol campeão — 76

SUPERGP EXPRESS

A mania nacional dos Cavaleiros do Zodíaco em seu segundo ano — 80

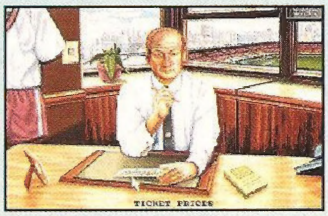
FINAL STAGE

PlayStation aparece pela primeira vez na seção com Jumping Flash — 82

Ilustração de Capa: *Murilo Martins*

Muita suor e estratégia são necessários para você se dar bem em Front Mission (pág. 22)

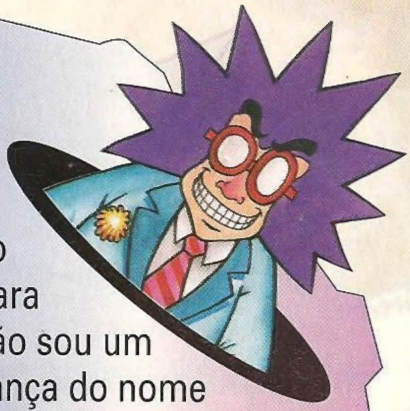
Dos gibis para os games, o Fantasma continua detonante. Veja a versão para Mega na pág. 34



Compre os craques de sua preferência com o Ultimate Soccer Management (pág. 76)

Confiram o Sapo Chulé, lançamento da Tec Toy para Master, na pág. 46

SUPER GP CARTAS



Praias, mulheres, o paraíso ao vivo. Bronzeado e mais revigorado do que nunca, eu, o Chefe voltei com a bola toda. Para mostrar a todas as garotas que não sou um porco chauvinista, mantive a mudança do nome da seção das meninas, feita pela Marjô. Para a volta às aulas, planejei uma Bat-edição, com um show do parceiro do menino-prodígio. Tem Batman detonado para SNes, tem para Mega, quadrinhos, cinema e isso sem perder o compasso entre as novidades dos 16 e dos 32 bits. Sintonizados com o que acontece no mundo, em especial nas telinhas, mostramos qual é a do sucesso dos Cavaleiros do Zodíaco. Espero que vocês tenham voltado de férias tão bem quanto eu.

O Chefe

Finalmente surgiu um jogo que fez nosso game fighter esquecer um pouco de socos e pontapés. O gibi interativo Comix Zone é responsável pela proeza. Mas MK 3, Tekken e World Heroes Perfect também marcaram presença.

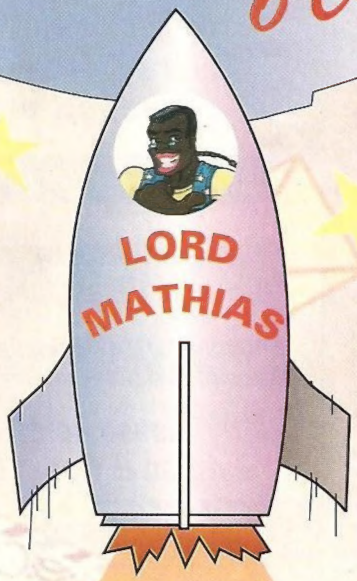
RECOMENDADOS

TEKKEN
MORTAL KOMBAT 3
COMIX ZONE
WORLD HEROES PERF.

Nosso crítico cabeça cai de boca em Front Mission, simulando o confronto entre ocidentais e orientais. Advinha de que lado ele ficou? Nos momentos de relax, um bom RPG pra não perder o costume.

RECOMENDADOS

FULL THROTTLE
FRONT MISSION
PHANTASY STAR IV
MYST



O Lord anda tão ligado no jogo do Fantasma que até um sombra pintou atrás dele na redação. Dizem que o Fantasma não quer outra companhia. O Daytona, o cara está jogando até de costas pra tela. É mole?

RECOMENDADOS

PHANTON 2040
JUMPING FLASH
DAYTONA USA
BATMAN & ROBIN

Depois de bagunçar a mesa do Chefe durante suas férias, Marjorie volta à calmaria habitual. Looney Tunes foi sua maior diversão, ela não resiste ao Pernalonga e seus amigos. De resto, muito Full Throttle.

RECOMENDADOS

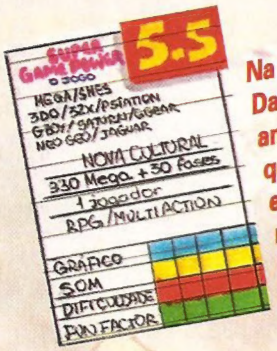
JUDGE DREDD (SNES)
LOONEY TUNES
FULL THROTTLE
CHAOTIX

CARTA DO MÊS

É a primeira vez que escrevo para SGP. Caprichei no desenho para ganhar um cart de SNes em "Arte no Envelope". A SGP é a melhor revista sobre games que leio, e a qualidade é uma constante no aprimoramento de vocês. Sobre o desenho, a história é a seguinte: é um RPG multiaction com telas digitalizadas e texturizadas com 3 planos de fundo. O enredo é o seguinte: O livro dourado da SGP é roubado pelos bárbaros cibernéticos. Big Boss convoca os melhores jogadores/lutadores do universo, MK, o Bárbaro Ninja, LM, o gladiador, BB, o mercenário, e MB, a bela, porém fatal.

Eles têm de recuperar o livro dourado. A missão não é fácil. Eles terão de passar por anões gigantes, monstros, Ciborgs, fila do INPS e do Inamps. Só sendo o melhor você poderá chegar ao último chefão, que testará suas habilidades, força e inteligência. Pra terminar, gostaria de saber se todos os CDs são compatíveis (Neo Geo CD, PStation, Saturn, 32X, 3DO, Jaguar)?

Saca só o visual do Kamikaze, nem ele acreditou. A Marjô ficou belíssima. Já o chefe...

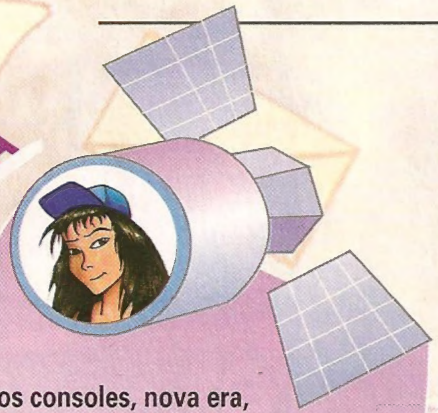


Na avaliação do Danilo SGP anda melhor que a encomenda e nota do seu jogo não coube na ficha. Uau!

Danilo Cavalcante Leite
Suzano- SP

MB: ***Uau! Adorei, Danilo! Ganhamos nota 5,5! Bela, porém fatal, nossa senhora, fiquei até corada com a sua definição. Desta vez você foi carta do mês. Mande mais desenhos, quem sabe logo você ganha a "Arte no Envelope". Quantos aos CDs, os jogos de um console não rodam em nenhum outro. Pena, mas é assim.***

AKIRA E AGORA



Novos consoles, nova era, derrapagem conhecida. Sintonizada com o mercado, SGP acertou no tema de sua revista especial (15 A). os novos consoles. Mas entrou errado na curva ao citar os preços relativos ao Neo Geo CD. O preço do console no Brasil é de R$ 650, e não de R$ 400, conforme o publicado na ficha do console. Na verdade, o Neo Geo CD custa US$ 400 nos EUA. Mas, de lá pra cá, muita coisa rola. Também os jogos aqui são mais caros, R$ 90, em vez de R$ 50 a R$ 70, como acontece com carros, micros etc. Na edição 15, a dica de Star Blade (pág. 63) os números não foram convertidos em setas. No Continue Infinito, digite, com o logo parado, ↑→↓← ABC ↑←↓→ . No laser Turbo, com logo parado, digite, ↑↑↓↓←→ AABBCC.

POUCAS E BOAS

Gostaria de reclamar a vocês da revista sobre o que falaram sobre o Mega na matéria do **MK II** do 32X. Está certo que o 32X é melhor do que o Mega, pois é da geração 32 bits. Mas não é certo vocês se referirem ao Mega daquela maneira. Exijo uma explicação!

José Augusto Faes
Cascavel - PR

MK: ***caro indignado, mais uma vez, vamos explicar o que houve. O que foi criticado não foi o console, mas sim a versão do jogo para o console. Grande abraço.***

Tenho 16 anos e curto muito a revista por ser a mais completa que já vi. Sem falar nas ótimas matérias de lançamentos, dicas e principalmente as seções Arcade e Golpe Final, pois graças a elas estou detonando **Fatal Fury 3** e **DarkStalkers**. Não perco nenhuma edição, exceto os números de 6 a 9, que o animal do meu irmão vendeu para jogar fliper.

Anderson dos Santos
Duque de Caxias- RJ

BB: ***valeu irmão! Vamos continuar detonando os fighting games. Não deu pra publicar toda sua carta, o desenho fica pra próxima. Vê se não vai fazer nenhuma besteira com o teu irmão. Grande abraço.***

SUPER GP CARTAS

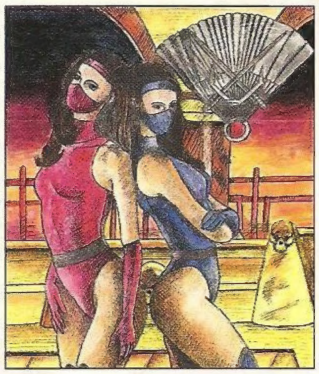
ARTE NO ENVELOPE

Com um personagem tirado diretamente da Selva Amazônica - o Rikuo, de DarkStalkers - Fabiano Perez, do Paraná, arrasou nas cores e leva um cartucho de SNes para dividir com suas onças e aves raras

And the Winner is...Fabiano Perez, de Paranaguá, PR. Parabéns!!

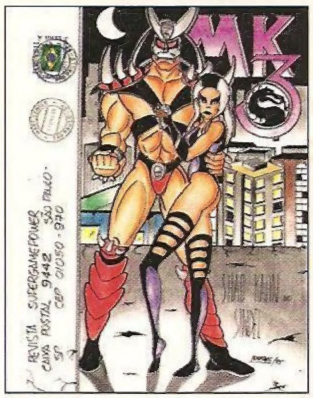
Cláudio Lopes dos Reis mostra que MK 3 faz sucesso também em Brazlândia, DF

Daqui a pouco vamos ter de pagar salário pro Raphael Schmitz da Silva, de Joinville, SC



Jean Carlos label, de Livramento, RS, mostra Milena e Kitana numa pausa

A Marjorie ficou morrendo de ciúmes das gatas do André da Costa, de Guarulhos, SP

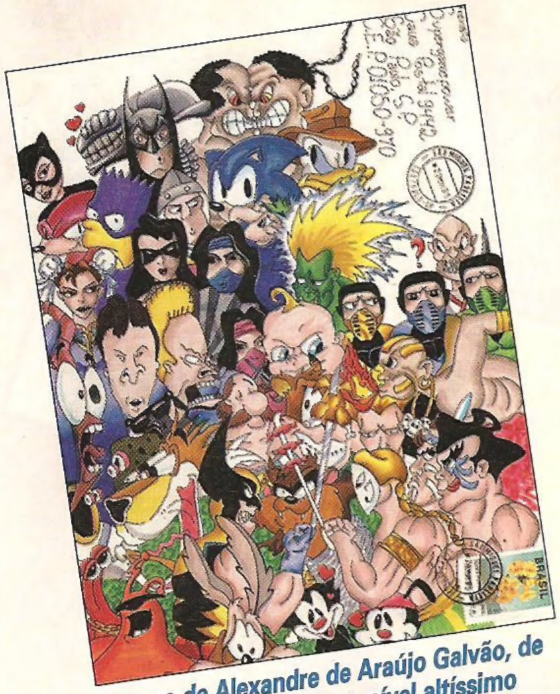


Shao Kan e Sindel num abraço cheio de ternura, por Rafael Caneiro, de São Paulo, SP

O Diogo Pereira, de Curitiba, PR, que não parece gostar muito do chefe...

Larcen arrepia nas telas de Eternal Champions e no desenho de Alessando Neri de Melo, do Guarujá, SP

Mário Soares (nome de presidente!) dos Reis Júnior, de Belém do Pará, mostra Hanzo e Genjurou



O traço de Alexandre de Araújo Galvão, de São Paulo, SP, revela um nível altíssimo

Alexandre Akira Sassaki, de São Paulo, SP, e sua Psylocke muito sensual

Fernando José dos Santos mostra que a Vila Formosa, em São Paulo, está pequena pra ele

Marcos de Souza, de São Paulo, SP mostra a força de seu X-Men

Sílvio Fernando Pinto, de São Vicente, SP, botou o Ultra Man nas estrelas

As cartas para esta seção devem ser enviadas com nome completo, telefone, idade, endereço e o CPF do leitor ou de seu responsável

MULTI GAMES

A MAIS COMPLETA LOCADORA DE GAMES

COM NOVOS LANÇAMENTOS

3 DO
SEGA CD
NEO CD
32 X
NEO GEO
PLAYSTATION
MEGA DRIVE
SUPER NES
SATURN
JAGUAR

AGORA EM 2 ENDEREÇOS

LOJA 1
RUA SERRA DO JAPI, 859
TATUAPÉ - CEP 03309-000
TEL/FAX 941 9957

LOJA 2
RUA CONSELHEIRO MOREIRA DE BARROS, 540
SANTANA - CEP 02018-011
TEL/FAX 959 0530

SUPER GP CARTAS

CLASSIFICADOS

Vendo **Saturn** com **7 CDs** e **3 controles virtuais**. R$ 1.150,00; vendo **Neo Geo CD** transcodificado com **2 controles** . Na caixa. R$ 600,00. Tratar com Marcelo, (011) 563-9220, São Paulo, SP.

Vendo **SNes** na caixa, com **1 controle, 2 fitas (Mortal Kombat 2** e **Samurai Shodown), Mega Drive** japonês colorido com fonte, **RF, dois controles,** 1 com apenas 6 botões, e os **cartuchos Street Fighter 2** e **Shining Force** com adaptador, **3 fitas de Game Gear** e um **Nintendinho 8 bits** com **controle** e **3 fitas.** Não vendo separado. R$ 430,00. Rodolfo, (011) 849-9706, São Paulo, SP.

Vendo console **3DO** e **11 carts.** Tratar com Natalino Jr., (0145) 22-1676, Lins, SP.

Vendo **SNes** com **1 controle** (Baby) e **4 jogos originais (Double Dragon V, MK II, DK Country** e **Super SF II**) e **2 jogos alternativos (Vegas Stakes** e **Nigel Mansel Challenges).** Vendo também **Mega Drive III** com os jogos **Sonic2** e **FIFA Soccer, 2 controles,** um com 6 botões, e 1 **Sega CD** com **1 jogo**. Na caixa. R$ 550,00. Matheus, (011) 542-7861, São Paulo, SP.

Vendo **Neo Geo** com **2 controles** e **1 fita**. R$ 500,00 à vista ou em 2 pagamentos . Tratar com Alexandre, (011) 965-7492, São Paulo.

HONRA AO MÉRITO

Tivemos de criar um espaço novo para homenagear o Carlos Frederico Marinho de Oliveira Neto, de Amargosa, BA (viche Maria!), que mandou uma supercarta e esse desenho de prima pra nós. Valeu Fred!

Game idéia

O Dr. Mitsumassa Kido vai visitar a Grécia para fazer uma pesquisa sobre os Cavaleiros do Zodíaco. Lá encontra um dos cavaleiros segurando uma criança e uma armadura de ouro. O cavaleiro entrega a ele a criança, uma encarnação da deusa Atena, que terá de escolher cavaleiros dignos para a defesa da humanidade e a armadura. O cavaleiro morre...O jogo segue o roteiro do desenho "Cavaleiros do Zodíaco". Você começa como Seyia de Pégaso. No decorrer do jogo você tem a opção de escolher entre os outros cavaleiros para lutar contra o inimigo. Depois de reconstituir a armadura de ouro você tem de passar por 12 fases, as casas do zodíaco, para chegar na sala do mestre. O segredo fica para o final, com 30 minutos de animação.

George Luiz Silva
Uberlândia - MG

SUPER GP RESPONDE

A Marjorie mostrou trabalho na edição 13, merece um extra no salário. Mas vamos às perguntas:
Quando o 3DO ganhará a aceleradora M2 embutida? O 32X tem muitos jogos? Qual o preço do Neo Geo CD? Quantos bits ele possui?

Edgar Pachá Quintela
São Caetano do Sul- SP

MB: ***adorei a idéia do extra, quem não gostou foi o chefe. Sobre o M2, leia matéria no Circuito Aberto nesta edição. Há pouco mais de 20 jogos para 32X. O preço do Neo Geo CD é R$ 650,00. O console tem 16 bits.***

O Saturn da Hitachi roda sem problemas CDs e cartuchos do Saturn japonês? Dá para fazer uma adaptação técnica no Saturn japonês para que possa rodar jogos do brasileiro?

Vinícius Rodrigues Bastos
Encantado, RS

BB:
1-Roda sim. 2-Já tem gente fazendo isso.

Rosa SHOCK

Querida Ângela, você não tem convicção no que diz. Afirma que o Saturno tem 32 bits, mas no final diz que o Ultra tem 64 bits "reais". Você está em dúvida se o Saturno tem 64 bits? Vou deixar claro. Meu Saturno tem dois chips de 32 bits. Acredite, não sou contra a Nintendo, tenho um SNes, mas já cansei de ser enganada. A Sega é cobra e a Nintendo sobra.

Mariana Coelho Porto Alegre, RS

Foi só mudar o nome da seção pras meninas começarem a brigar entre si. Será que o shock do novo nome mexeu com os ânimos das gamemaníacas?

Agora é sério. Li a disputa Mariana (Sega) X Ângela (Nintendo). A Nintendo começou fazendo baralhos, no século passado e ninguém sabe como chegou aonde está hoje. Sabe-se que o Congresso dos EUA investigou as atividades da Nintendo em busca de violações das leis. Por isso, e por muito mais, prefiro a Sega: pode até não ser melhor, mas não assalta e nem monopoliza.

RSJ Osasco, SP

MB: É, parece que as garotas resolveram entrar na disputa Sega X Nintendo. E como em discussão de menina não falta educação, as fãs da Sega defendem seus consoles no maior estilo. Marjô avisa: o espaço continua aberto para a polêmica

Faça como todo cara esperto. Escreva sempre para Supergamepower!! O chefe quer saber sua opinião sobre as mudanças na revista.

SUPERGAMEPOWER
Caixa Postal 9442
São Paulo, SP
CEP 01050-970

CLUBES

Central Games Club trabalha com Mega, Master, Game Gear, Sega CD, SNes, 32X e Saturn. Para se associar e receber uma revista por 4 meses (R$ 4,00) ou 1 ano (R$ 10,00), mande seu endereço, dados pessoais, foto 3X4 e a quantia acima para a Rua Agostinho Lattari, 613, CEP 03125-080, Mooca, São Paulo, SP.

Generation 32 trabalha com 3DO, 32X, Neo Geo CD, Saturn, PStation e PC. Para se associar e receber um jornal mensal, mande foto 3X4 e R$ 10,00 à R.Alagoas, 116, Jd.Vitória, Itabuna, BA.

ONDE ESTÃO OS JOGOS?

Senhoras e senhores, jogadoras e jogadores, bom agosto. Muito console e pouco jogo. A disputa por uma fatia do mercado de games está jogando água abaixo aquele velho ditado que diz que a concorrência é sempre sadia. Tudo bem que os preços dos consoles estão caindo e a qualidade está subindo. Mas, what about the games? De nada adianta comprar aquele tremendo som da Kenwood se você não tiver o CD do Bob Marley para checar a qualidade. Os fatos são simples. Hoje, o custo de produção de jogos é bem alto. Vamos pegar, como exemplo, **Wing Commander 3**, da Origin. Além dos programadores, a softhouse gastou com produção, montagem e artistas (ou você acha que Malcolm McDowell, do filme Star Trek Generations, trabalhou de graça?). Total da brincadeira: US$ 4 milhões. Lançar o título apenas para um console se torna inviável. Dessa forma, o jogo é produzido de forma a atender as necessidades de todos os videogames e não utiliza os recursos específicos. Temos então, o jogo padrão: sem controles especiais, trilhões de cores ou efeitos avançados (não estou dizendo que **WC3** seja ruim, muito pelo contrário). Outro fato é que esse, ou qualquer outro título, precisa ser reprogramado para "entrar" em outro sistema. Ou seja, toda a equipe estará empenhada meses para reprogramar o mesmo jogo. Resultado: menor variedade de jogos. Faça as contas, quantas vezes a Capcom refez o jogo **Street Fighter II**? Agora, adivinha qual vai ser o primeiro lançamento desse fabricante para Saturn e Playstation? Até setembro.

Circuito Aberto

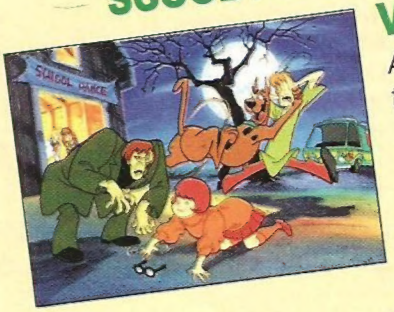
M2 NA RETA FINAL

O mais esperado acessório do 3DO, a placa aceleradora M2, resolveu sair da prancheta e mostrar as caras. É uma placa bem maior do que se imaginava, ocupando toda a parte inferior do console. A M2 fica parecendo uma base, sob o 3DO. Os dados técnicos são aqueles publicados na edição passada. Os novos consoles da Panasonic e da Goldstar também estão quase prontos. Os dois videogames já vêm com o M2 embutido e com controles remodelados. A data de lançamento ainda não foi definida pelo fabricante, mas, a julgar pelo estágio adiantado dos jogos, tudo indica que será breve.

A Panasonic divulgou também novas fotos mostrando os recursos da placa M2. Ao lado, os efeitos de sombreamento e polígonos na carroceria do carro

A geração M2 promete pôr mais lenha na fogueira da briga dos 32 bits

SCOOBY-DOO, CADÊ VOCÊ?



Ao que tudo indica, Salsicha e cia. vão ter que esperar um pouco mais para entrar no planeta videogame.

Problemas na Sunsoft. A falta de equipe para produção de jogos está obrigando a softhouse a cancelar ou vender muitos de seus projetos. Entre os "engavetados" está o jogo Scooby-Doo Mystery, baseado no desenho da Hanna-Barbera.

HERÓIS EM ALTA

OVERDOSE DE MEGAMAN

Fãs de Megaman vão delirar. O desenho do herói deve desembarcar no Brasil em 96. É pouco? Pois Capcom também está fazendo um arcade com as aventuras do herói.

Megaman está com a bola cheia

TERCEIRA PARTE DO CLÁSSICO

Até que enfim. Ao que tudo indica a série **Street Fighter II** chegou ao fim. A Capcom já anunciou a versão III do clássico da pancadaria. O novo arcade será baseado em polígonos. Dá pra imaginar o visual da Cammy e da Chun Li?

DEZEMBRO É MÊS DE STREET EM DESENHO

Deixe revervado um dia de dezembro na sua agenda. A Romstar, distribuidora da Capcom, prometeu trazer aos cinemas **Street Fighter - Movie** (***SGP*** 13). O desenho é um dos maiores sucessos de público dos últimos tempos no Japão.

Street: show nas telas

CAMPANHA DO MILHÃO

Sega e Sony comemoram um milhão de aparelhos vendidos cada. O sucesso deve-se à redução de US$ 100 no preço. O Saturn vem com um CD, o **Virtua Fighter Remix**. A Sony retirou a saída S-VHS para baixar os custos. Mas os usuários podem se associar a um clube e receber CDs com os jogos.

FESTA GERAL

A Namco anunciou um novo **Ridge Racer** para o PlayStation. Tudo indica que será possível "linkar" várias máquinas ao mesmo tempo.

MACGAMES

A Apple entra no mercado de videogames com seu console compatível com os computadores Macintosh. Seu nome é Pippin Power Player de 64 Bits com mídia baseada em CD. É o 3º videogame baseado em estruturas de computadores.

JAGUAR CD: ENFIM, JOGOS

Finalmente chega às lojas o tão esperado Jaguar CD. O bichano vem preto e sem manchas e custa US$ 200. Diferente do CD-Rom da Sega, o periférico da Atari é conectato através do slot de cartuchos. Como no 3DO da Goldstar, enquanto você ouve sua música preferida a tela se transforma num verdadeiro show de luzes, acompanhando a batida. Agora, o mais importante para os fãs do joystick são os jogos. Segundo a Atari, vários títulos estão no forno. Entre os jogos confirmados estão **Demolition Man**, **Creature Shock**, **Highlander**, **Fifa Soccer**, **Battlemorph**, **Dragon's Lair**, **Blue Lightining**, **Magic Carpet**, **The Need for Speed**, **Wing Commander 3**, **Iron Soldier 2**, **Alien Vs Predator 2**, **Tea Realm Fighter**, **Soulstar** e o quebra-cabeça musical **Vid Grid**. Fique atento aos lançamentos nas próximas edições da ***SGP***.

Pré-Estréia

Na boca do forno, Street Fighter Alpha para arcade deve monopolizar as atenções. Os esportes também estão em alta, com Virtual Volley para Saturn e Fighting Eleven, um futiba de primeira para o SNes

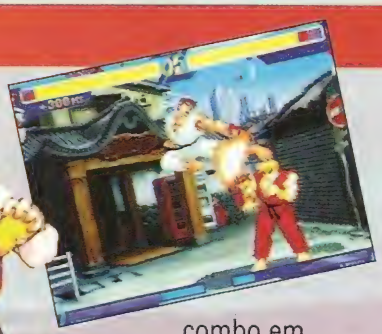
STREET FIGHTER ALPHA

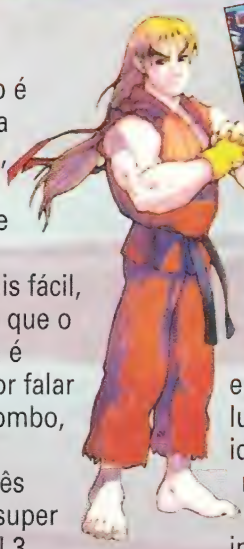
CAPCOM

LUTA

ARCADE

Nova versão do campeão da Capcom. **Street Fighter Alpha** traz um magnífico sistema de jogo. O modelo se baseia em **Night Warriors**, que já era bem completo (e complicado). A Capcom chama o sistema de Alpha System. Existe um modo automático para principiantes, herança a partir de **X-Men**. No modo automático a defesa é feita pela CPU, mas se conseguir defender manualmente, o estoque não é gasto. Ainda neste modo, o super combo pode ser feito de maneira mais fácil, mas o dano que o golpe causa é reduzido. Por falar em super combo, em **Street Alpha** há três níveis. Um super combo nível 3, que gasta o equivalente a 3 níveis na barra super combo, isto é tudo. Você pode escolher o nível do golpe. Um elemento original é o Alpha Counter Attack, um contra-golpe após a defesa, o mesmo da série **DarkStalkers**, mas com gasto de energia de super combo em um nível. A história se baseia num torneio de artes marciais, realizado entre **Street I** e **II**. Eles lutam para descobrir a identidade de um lutador misterioso (Gouki não!). A lista dos personagens inclui os eternos Ryu, Ken, Chun Li e Sagat. Do jogo **Final Fight** aparecem Guy e Sodom, o mestre da fase 2. Adon e Birdie vêm de **Street I** e para completar o time vem Rose e Charlie. Este último é amigo de Guile, que mais tarde será morto por M. Bison. Todo mundo aqui não espera a hora de o jogo ter seus segredos revelados.





Já disponível

VIRTUA FIGHTER 2

SEGA — **LUTA**

SATURN

O arcade que está arrasando no mundo inteiro vai de vento em popa nas asas do Saturn. Até agora estão programando os lutadores Shun Di, Lion Rafalle, Lau Chan e Pai Chan. Os dois lutadores se mexem na tela na velocidade prometida pela AM2, divisão da Sega, que é de 1/60 segundo para um quadro. É o poder do novo sistema operacional que a Sega desenvolveu para o console. Agora só resta ver se a qualidade será mantida depois de definidos os controles dos personagens, fora os detalhes como tempo, barra de energia e as colisões (verificação se um persongaem tocou ou não em outro). Viva a Sega!

CD
Sem previsão de lançamento

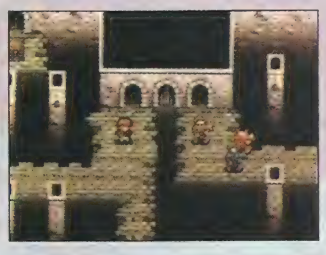
LUNAR

GAME ARTS — **RPG**

SATURN

O RPG número um do Mega CD estende suas fronteiras ao mundo do Saturn. Será um versão "arranjada" do episódio **Lunar The Silver Star**, com os mesmos personagens. Alex, Luna, Mia, Jessica e galera vão aprontar e muito. O time de produção é milionário com a direção de membros da empresa Kadokawa, a maior quando o assunto é mangá (gibi) e desenho animado, com títulos como **Silent Möbius**. Os gráficos vão ficar maravilhosos e os visuais incríveis. O sistema básico será o mesmo, mas haverá mudanças que ainda não foram reveladas. A empresa garante que será o melhor RPG do Saturn.

CD
Previsto para janeiro



CYBER CYCLES

NAMCO — **CORRIDA**

ARCADE

Quem não se amarrava em **Suzuka 8 Hours**? O tempo passou e o que era sprite e scroll de linha virou polígono e textura aplicada. Nessa técnica, a Namco disputa o reinado. O jogo foi feito para a placa Super System 22, a mais moderna da empresa. A única coisa que continua são os "controles", que podem ser linkados. A velocidade e o realismo são fora do comum. Existem três pontos de visão, e a do piloto é sensacional! Claro, como se trata de um jogo de moto, as curvas tem um gosto todo especial, com cavalos-de-pau animais! E tome cuidado para não ralar o joelho! Não querendo ser apressado... tem jeito disso sair para PlayStation?

Já disponível

VIRTUA FIGHTER REMIX

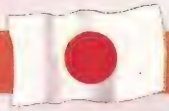
SEGA — **LUTA**

SATURN

Não, isso não é um nome de disco dance. Os americanos serão presenteados com uma versão nova de **Virtua Fighter**. São os personagens do **VF 1** encarnados nos gráficos do **Virtua 2.** Só não pense em encontrar Rion Rafalle e Shun Di, pois não vai achar. Já dá pra sentir um gostinho de **Virtua Fighter 2** chegando para o Saturn.

CD
Sem previsão de lançamento

DARKSTALKERS



CAPCOM — **LUTA**

P.STATION

DarkStalkers foi lançado logo depois da série **Street Fighter**. O PlayStation mostra sua capacidade fazendo uma conversão perfeita, afinal o poder do videogame supera o da placa CPS II. Só uma coisa preocupa: será que os 8 Mega de RAM de vídeo serão suficientes para comportar todos os quadros de animação? Veremos!

CD
Sem previsão de lançamento

TENGAI MAKYO GAIDEN

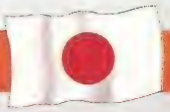
HUDSON — **RPG**

SATURN

Versão para Saturn do super RPG da Hudson. As demos de abertura estão garantidas. Se for como nas versões do PC Engine, prepare-se para gastar pelo menos um mês para terminar esse jogo. Ainda não há confirmação, mas o jogo deve sair em CD duplo.

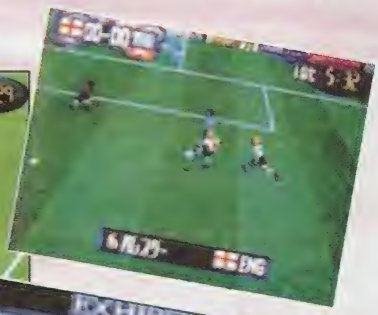
CD
Previsto para o 1º semestre de 96

HYPER F. SOCCER



HUMAN — **FUTEBOL**

P.STATION



Futebol da nova geração. Tem gente que acha que a visão do **FIFA Soccer** é melhor, outros dizem que é a do **Formation** para SNes. Não importa **Hyper Formation** agrada a todos. Você pode controlar o tempo (clima), o tipo de gramado, e muitas outras coisas. O número de times ainda não está definido, mas vai dar para criar um original, aquele do seu coração!

CD
Previsto para Agosto

MORTAL KOMBAT 3

WILLIAMS — **LUTA**

P.STATION

O PlayStation vai ser lançado com a corda toda, e junto esse big título que está detonando nos arcades. Prepare-se para encarar os fatalities, animalities e os não-sei-o-que-ties da vida. A violência vai correr solta com os novos personagens e seus golpes. Os gráficos e sons estão garantidos, já que a máquina tem poder suficiente para isso.

Sem previsão de lançamento

DRAGON B. Z CHAPTER 2

BANDAI — **AÇÃO/RPG**

SNES

Segundo capítulo do RPG-Adventure da série **Dragon Ball Z**. O anterior ia até o episódio do volume 14 do mangá (as revistas em quadrinhos japonesas).

Agora vai do 18 ao 28. Esse não é exatamente um jogo, mas um mangá que você acopla ao SNes com toda a interatividade possível.

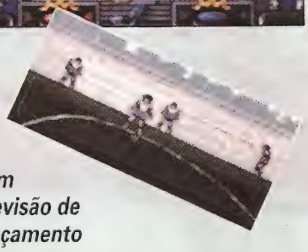
Previsto para o 2º semestre de 95.

CAPTAIN TSUBASA J

BANDAI — **RPG / FUTEBOL**

SNES

Uma combinação de RPG e futebol baseada no desenho de mesmo nome. Parece uma combinação água e óleo, mas, no fim das contas, casa bem. O sistema de demo aumenta o visual na hora do confronto direto entre os jogadores. Os caras arrasam com chutes, dribles, passes e defesas especiais. Dá nocaute em qualquer lutador por aí.



Sem previsão de lançamento

CLOCKWORK KNIGHT 2

SEGA — **AÇÃO**

SATURN

Fique calmo, isso não é uma volta ao passado. Esse é o **Clockwork Knight capítulo 2**, se é assim que podemos chamar. É o mesmo "engine" (programa principal) da versão anterior, mas agora com novas fases, uma mais louca que a outra. O boneco de cordas Pepperouchau salvou a princesa Tchelcy, mas não conseguiu deixá-la acordada. Um terremoto detonou tudo e a princesa foi novamente raptada. A ação é, basicamente, igual à de seu antecessor: Pepperouchau pode empurrar, puxar objetos e carregar inimigos desacordados. **Clockwork Knight** casa muito bem a técnica de polígonos com a de sprites, criando efeitos espetaculares jamais vistos em consoles de 16 bits. Se você pegar as cartas de baralho espelhadas nas fases, algo de acontece. A Sega está fazendo de tudo para agradar aos jogadores: o preço deste jogo é de cerca de US$ 48. Mais barato que alguns cartuchos de Game Boy.

CD
Já disponível

FAR EAST OF EDEN

HUDSON — **LUTA**

NEO GEO **NEO CD**

RPG muito famoso no PC Engine, já pintou na Pré-Estréia na edição passada. Não se lembra? **Far East of Eden** é o nome americano de **Tengai Makyo**. O esquema é na porrada, afinal, até personagem RPG precisa liberar seu estresse num bom combate mano-a-mano, que marca a entrada da Hudson no Neo Geo. O pessoal de Manjimaru pode detonar com socos, chutes, armas e magias, no melhor sentido da palavra. Os golpes especiais se dividem em técnicas milenares, acionados por comando, e magias, com comando e energia mágica. A tradução do clima do RPG foi feita com perfeição.

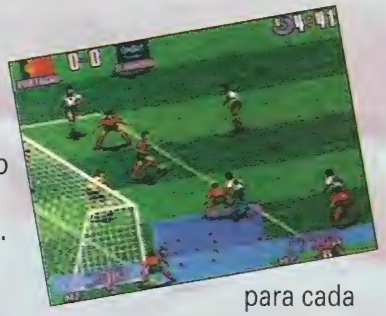
Sem previsão de lançamento

FIGHTING ELEVEN

KONAMI — **FUTEBOL**

SNES

Perfect Eleven (International Superstar Soccer) foi aclamado como um dos melhores jogos de futebol de todos os tempos. Uma empresa de prestígio como é a Konami não faria uma continuação que não fosse ainda melhor. Sendo assim, é só alegria. A liberdade aumentou: você pode fazer uma formação própria, como em **Excite Stage**, e definir a função para cada jogador, tipo quem é zagueiro, volante, meio-campo, líbero etc., como em nenhum outro jogo. Ainda dá para distribuir pontos de habilidade para cada jogador, como dar mais poder de chute e velocidade e fazer um time original. Mais uma chance para fazer o seu time do coração. Essa é para golear os concorrentes!

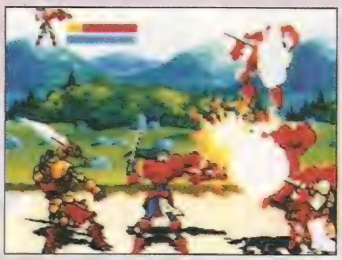


24 Mega
Previsto para setembro

GUARDIAN HEROES

SEGA — **RPG / AÇÃO**

SATURN



A Sega está com a bola cheia. Só deu Saturn este mês. **Guardian Heroes** é um RPG/ação original, com belíssimos gráficos e uma jogabilidade animal. Detone todos que aparecerem na sua frente. O personagem principal usa uma espada como arma e pode usar poderes mágicos. Apesar das poucas informações que temos desse jogo, é possível perceber que tem tudo para dar certo.

CD
Previsto para o final do ano

LEGEND OF THOR

SEGA — **RPG / AÇÃO**

SATURN

Mais um que expande suas asas e vai parar em consoles novos. O príncipe Ali fez uma aparição fulminante no Mega com **Beyond Oasis**. Os gráficos ganharam mais definição, o som é cristalino e a diversão nem se fala. A composição musical é de Yuzo Koshiro e a direção artística de Ayano Koshiro, responsáveis por **Streets of Rage**, **Actraiser**, **Ys I** e **II**, entre outros. Precisa mais?

CD
Sem previsão de lançamento

RAY TRACER

TAITO — **CORRIDA / AÇÃO**

P.STATION

CD
Sem previsão de lançamento

Pegue um **Chase HQ** e um **SCI** (Special Criminal Investigation), coloque num liquidificador, faça um super up-grade e obtenha um **Ray Tracer**. O jogo é de perseguição a bandidos, num esquema Hollywood. Para parar os malfeitores, basta dar um "encontrão" com sua caranga. Há fases em que você precisa escapar também. Um dia da caça, outro do caçador!

HANG ON GP´ 95

SEGA — **CORRIDA**

SATURN

CD
Previsto para setembro

A Sega também ataca de corrida de moto. Trata-se de uma continuação da série Hang On. A evolução aconteceu, com cenários em alta velocidade feitos com polígonos. Sega e Namco disputam a preferência dos gamers e o confronto **Hang On '95** vs. **Cyber Cycles** vai marcar mais uma etapa. Felizes dos jogadores!

DRAGON FORCE

SEGA — **ESTRATÉGIA**

SATURN

Nem só de conversões vive o Saturn. Os jogos de estratégia vão bem, obrigado, e a Sega traz agora um com clima medieval. As cenas de batalha são a maior zona, com um monte de gente se digladiando. Faz lembrar cenas de **Bokosuka Wars**, do Nintendo 8 bits, em que você controla mais de 100 soldados para enfrentar o

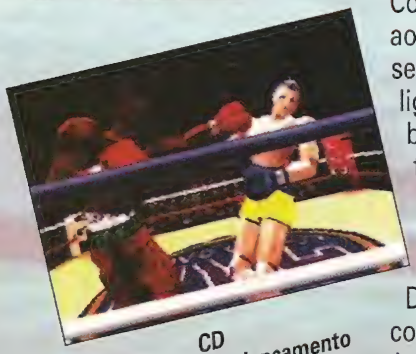
exército inimigo.
Veja a foto, parece cena de Ran, do Kurosawa!

CD
Sem previsão de lançamento

KING OF BOXING

JVC — **BOXE**

SATURN



CD
Sem previsão de lançamento

Com a volta de Mike Tyson aos ringues, o boxe volta a ser notícia. A JVC está ligada e resolveu lançar um boxe de primeira. Com a técnica de polígonos, o esporte ganha mais variedade de movimentos e de visão. Detone os oponentes com combinações furiosas. O bom disso tudo é não sair cheio de hematomas.

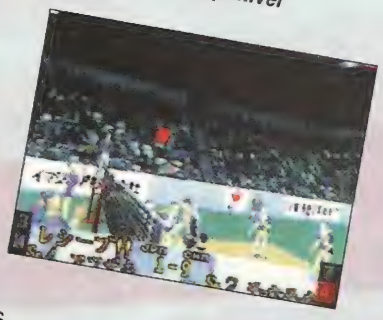
VIRTUAL VOLLEY

IMAGINEER — **VÔLEI**

SATURN

A série esportiva continua com outra modalidade em que o Brasil também é campeão, o vôlei. Claro, como estamos falando de um jogo para um console potente, é feito a partir de polígonos. A câmera acompanha a visão da bola e o locutor narra as jogadas dando maior realismo. Oito países disputam esta copa em três modos de jogo: Liga, Treino e Torneio. Para os mais desinformados, há uma aula sobre as regras do esporte. Os controles são simples e há jogadas especiais usando sequências de direcional e botão. Tais comandos lembram... **Street Fighter** e cia. Não tem jeito, esses comandos vão acompanhar a vida dos jogadores pós-**Street** sempre. Uma pena: só até 2 jogadores simultâneos.

CD
Já disponível



BLUE CHICAGO BLUES

RIVERHILL SOFT — **ADVENTURE**

SATURN

Esse é um jogo mais para adultos (não é aquilo que você está pensando). Trata-se de um adventure com imagens digitalizadas cujo personagem principal é J. B. Harold. Não conhece? É verdade, ele não é tão famoso quanto Sherlock Holmes, mas tem seu charme. Este capítulo foi gravado em Chicago e Hollywood. O drama começa quando uma garota de 17 anos é achada num planetário perto do lago Michigan. No dia seguinte outra vítima, só que agora é uma policial de Liberty Town. Cabe a J. B. Harold desvendar os crimes usando os instrumentos da justiça. Sua tela ficará cheia de interrogatórios, investigações, mandados de busca e prisão, com um clima típico de histórias de detetive.

CD
Previsto para setembro

WARHAWK

SONY — **TIRO**

P.STATION

Warhawk dispõe de pilotos de combate E3 para garantir a ação. No estilo arcade, este jogo tem um ambiente de 360 graus. **Warhawk** é um helicóptero de alta tecnologia e bem equipado. Possui várias câmeras e ângulos de visão, pois os inimigos vêm de várias direções.

Disponível no final de 95

ESPN EXTREME GAMES

SONY — **SKATE**

P.STATION

ESPN Extreme vai trazer um desafio único nos jogos de corrida. Os jogadores vão competir com skates, mountain bikes e patins em 6 diferentes pistas. Dois jogadores podem competir num módulo de 2 telas. Os controles são realmente bem feitos para as modalidades das competições.

Disponível no final de 95

VECTOR MAN

SEGA — **AÇÃO**

MEGA

Disponível em Outubro

Num futuro próximo, a Terra está em ruínas por causa do lixo atômico. Um "orbot" mecanizado que trabalha para limpar este lixo, torna-se, por acaso, uma poderosa arma que pode destruir o planeta. Vector Man, um herói que se transforma em armas, vai salvar a Terra. Treze fases.

CONGO

VIACOM — **TIRO**

MEGA

Baseado no livro de Michael Crichton, **Congo** é um jogo em 1ª pessoa com muita ação. Você vai explorar ruínas de uma estranha civilização na floresta, em que cidadãos são chamados "Greys". Eles não são muito afetivos e vão tentar arrancar seu cérebro.

Disponível em Novembro

EXECTOR

ARC SYSTEM WORKS — **TIRO**

P.STATION

Um bando de robôs assassinos quer extinguir a raça humana. Seu objetivo é destruí-los. Para isso, você conta com 5 pontos de vista, como nos bons jogos de tiro. Ambiente de polígonos com labirintos e história parecida com a de **Terminator 2**.

Disponível em setembro

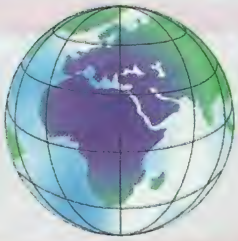
COMMAND & CONQUER

VIRGIN

PC CD

RPG / ESTRATÉGIA

Command & Conquer é um jogo de combate e estratégia em que você terá de dominar o globo. Vários tipos de visões, incluindo terra, céu e mar. Como membro do Brotherhood of Nod ou do Global Defense Initiative você tentará completar missões para manter o equilíbrio econômico do mundo, isso se não for destruído.



Já disponível

AGILE WARRIOR : F - III X

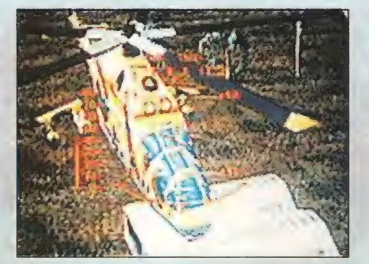
VIRGIN

PC CD

TIRO

Combate aéreo que coloca você no esquadrão de elite americano. Lute contra uma conspiração de drogas que pode envolver o presidente. São 10 missões encarnando o piloto ou o atirador. Os jogadores vão desfrutar de visão em 1ª pessoa ou de fora da cabine em combates aéreos, terrestres e muito mais. Cuidado para não acabar nas mãos inimigas!

Disponível no 1º semestre de 96



BATTLESPHERE

ATARI

JAGUAR

TIRO ESPACIAL

Roubando a idéia de um antigo episódio de **Star Trek**, **BattleSphere** é um jogo de tiro e espaçonave em que 7 raças alienígenas lutam entre si para ver quem vai dominar a galáxia. São 4 modos de jogabilidade

incluindo primeira-pessoa, visão da cabine e diversos mísseis para se lançar. Além disso, pode-se jogar com 4 ou 2 jogadores, um pilotando e o outro atirando.

Disponível no final de 95

HIGHLANDER

ATARI

JAGUAR

AÇÃO

Highlander estourou nos EUA com a trilogia do cinema e a série para TV. Então porque não fazer uma versão interativa para o Jaguar CD? Os gráficos poligonais vão ilustrar sua caçada por inimigos intermináveis e sua missão só dependerá de sua habilidade com a espada.

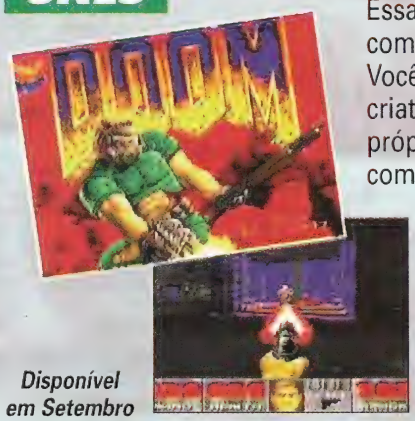
Disponível 1º semestre de 96

DOOM

WILLIAMS

SNES

AÇÃO



Essa versão é bem parecida com o original para PC. Você irá combater estranhas criaturas de Marte em seu próprio habitat. Equipado com o chip FX2, o jogo para SNes vai dar o que falar. Na versão demo da E3, o cart tinha uma movimentação rápida. Agarde por esse sucesso.

Disponível em Setembro

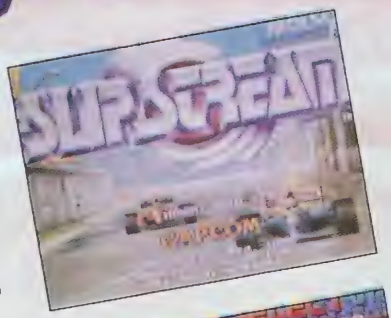
SLIP STREAM

CAPCOM

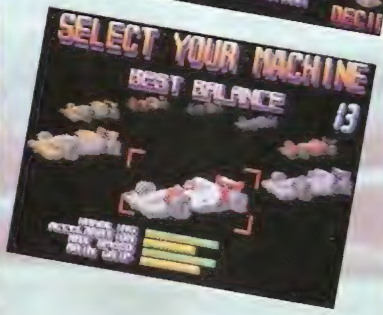
ARCADE

CORRIDA

A Capcom, famosa por seus jogos de luta, parte para uma nova briga. O round agora é travado nos circuitos de Hockenhein, Suzuka, Adelaide e Mônaco. **Slip Stream** marca a estréia da Capcom no circo da Fórmula 1. Se você está achando estranho, imagina só a cara do Baby quando soube da notícia. O jogo não trabalha com polígonos, texturas ou outros balagandãs, como os recentes clássicos **Ridge Racer** ou **Daytona Usa**. Está mais para **Final Lap**, alguém se lembra? Mas isso não tira os seus méritos. Os cenários são bem trabalhados e a movimentação da tela é ultra rápida. Estonteante mesmo. Agora, se o jogo chegará ou não ao pódium, só saberemos no próximo mês, quando a máquina chegar aos fliperamas.



Disponível em Agosto



MAGIC CARPET 2

BULLFROG PRODUCTIONS — **AÇÃO/TIRO**

3DO

MC II lhe dará a chance de voltar aos 50 mundos místicos do original **Magic Carpet** para descobrir fases subterrâneas durante a noite. Você descobrirá novos tipos de magias vencendo adversários e monstros. A Bullfrog, a empresa que desenvolveu o jogo, melhorou o vôo, deixando-o mais rápido e suave.

Disponível no final de 95

PRIMAL RAGE

LG ELECTRONICS — **RPG**

3DO

Primal Rage está saindo para quase todos os sistemas e a versão para 3DO vai ser bem parecida com a do arcade. Sete dinossauros vão participar da animação e os lutadores ainda tem todos os golpes especiais originais.

Disponível em novembro

PO'D

ANY CHANNEL — **AÇÃO**

3DO

PO'D é um jogo à moda de **Doom** em visão aérea. Aliens ficaram presos em um buraco negro do espaço e você vai estar junto nessa encrenca. O jeito é consertar os estragos. As fases verticais expandem o território que você deve explorar e tornam este CD de tiro um pouco diferente.

Disponível em setembro

CASTLEVANIA DRÁCULA X

KONAMI — **AVENTURA**

SNES

muitas novidades, a Konami as está guardando para outra: **Castlevania - The Bloodletting**, para 32 bits. Para um ou dois jogadores.

Drácula está de volta! Mais uma sequela do clássico de ação e aventura. É uma versão do videogame **TurboDuo** (Japão) com 9 fases de pura caçada a vampiros. O cart não traz

Disponível em setembro

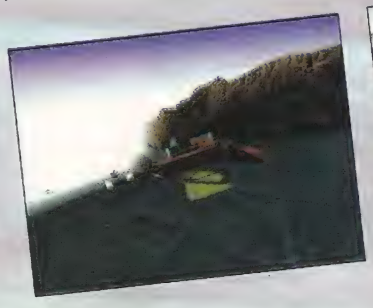
HIGH OCTANE

BULLFROG PRODUCTIONS — **CORRIDA/TIRO**

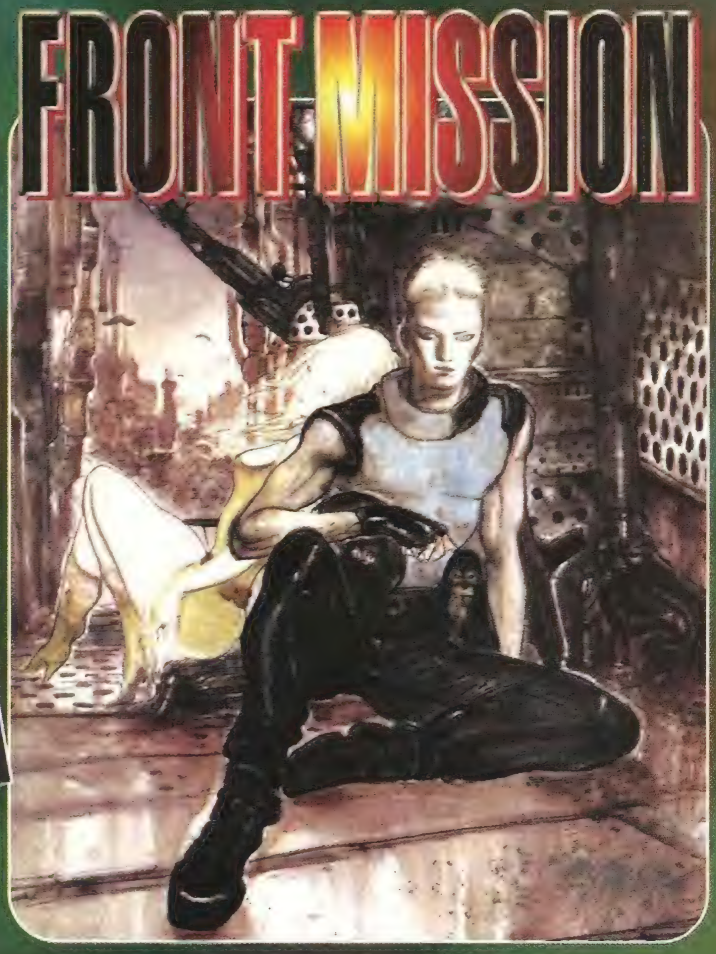
3DO

Nas perigosas ruas do século XXI, você terá de enfrentar as duras corridas de hovercar. Neste jogo no estilo de arcade, você combaterá seus oponentes em cidades e desertos com 6 veículos. Com certeza você terá um bom arsenal de armas, mas você precisará de muito mais para sobreviver.

Disponível no final de 95



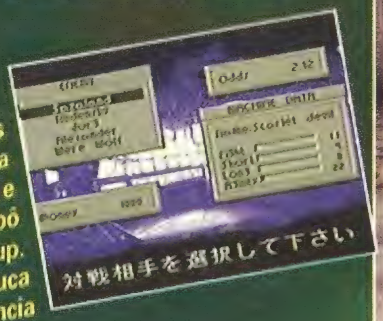
FRONT MISSION



Por Marcelo Kamikaze

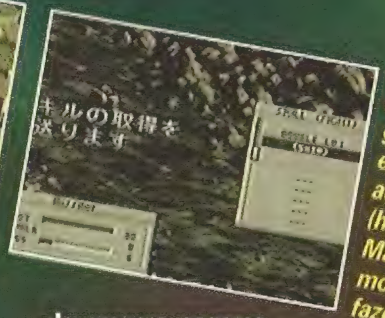
A Square solta no mercado o seu jogo de estratégia definitivo. Front Mission traz gráficos excepcionais e um som fantástico. Mas o que mais impressiona são os detalhes e o realismo. Na apresentação chegam a aparecer anúncios fictícios de armas. A ação acontece num futuro próximo, em que os Wandrung Pantzers, robôs de guerra, são o centro dos combates e a principal força bélica da época. Conhecidos como Wantzers, eles não escolhem terreno e só não substituem os tanques de guerra porque não podem usar canhões de grande calibre. Você encarna Roid Clive, membro do grupo Canyon Crow, tropa de mercenários da Ocean Community Union, que reúne os países da Oceania e Japão. A OCU e a United States of New Continent, potência que une as Américas, disputam as ilhas Huffman, ponto estratégico do globo e local de muitos mistérios. As cenas de batalhas

DICA: determine funções para cada piloto. Há três modos de ataque: luta, armas de curta distância e a de longa. Faça experts em cada função para facilitar sua vida. Veja o status de cada personagem para ver que tipo de função ele terá



DICA: os coliseus são úteis para ganhar dinheiro e testar seu robô depois do set up. Ganha-se pouca experiência

DICA: o carro de suprimentos é útil para recarregar armas e consertar peças destruídas



DICA: ganhando experiência se adquire skills (habilidades). Mais um motivo para fazer experts

DICA: nesta fase os inimigos estão atrás de um lança-misseis. Destrua o inimigo e fique com a arma para você. Ela é a mais forte até aqui

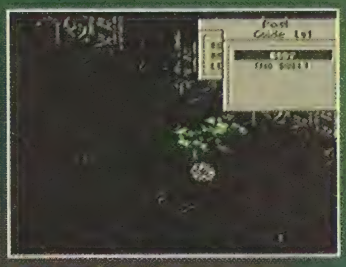
DICA: defina as cores conforme sua função. Assim fica fácil identificar a especialidade da máquina durante os combates

DICA: proteja os carros de suprimentos. Cumprir a missão definida no começo significa receber o dinheiro integralmente. Isso é muito importante em Front Mission

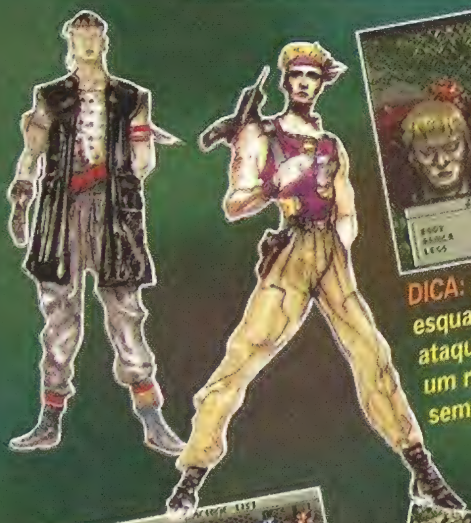
DICA: nas primeiras fases jamais tente enfrentar Driscoll. Você não tem nem máquina nem habilidade para poder derrotá-lo

DICA: alguns aliados se escondem nos coliseus e bares. Quando chegar a uma cidade, entre nesses lugares para ver se tem algum recruta para entrar no seu exército

DICA: Yang se encontra num coliseu. Para convencê-la a entrar para o exército, só se você vencê-la em uma luta

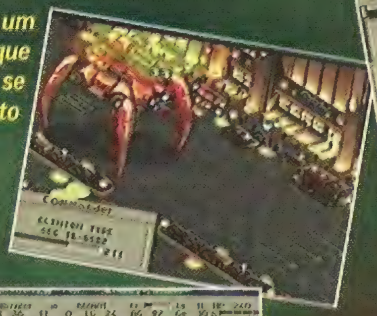


DICA: a habilidade "guide" permite acertar em peças específicas, mas também diminui a pontaria



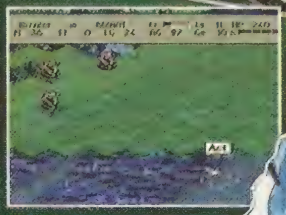
DICA: quando enfrentar o esquadrão Hell's Wall faça ataques concentrados em um robô. Enfrente-os sempre um de cada vez

DICA: Wantzers gigantes tem um poder de fogo incomparável. Ataque sempre de longe e só no final se atreva a enfrentá-los de perto



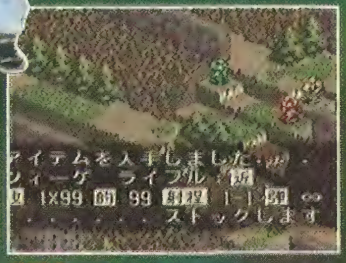
DICA: salve o jogo e veja quantos robôs podem ir para a luta. Depois só equipe essas máquinas

DICA: na fase do trem, pegue todos os itens antes que tuda vá pelos ares. Há peças boas nos vagões que serão úteis durante algumas batalhas



DICA: as pernas "hover" tem uma grande mobilidade

DICA: no deserto, a mobilidade cai, a não ser que esteja usando partes móveis tipo esteira. Elas são eficientes nesse tipo de terreno



DICA: no forte que protege a cidade de Fort Monus, há uma arma. É a Ziege Rifle com ataque 99. Além disso, a arma dá muita experiência a você

FRONT MISSION **4,5**

SNES

SQUARE / G.CRAFT

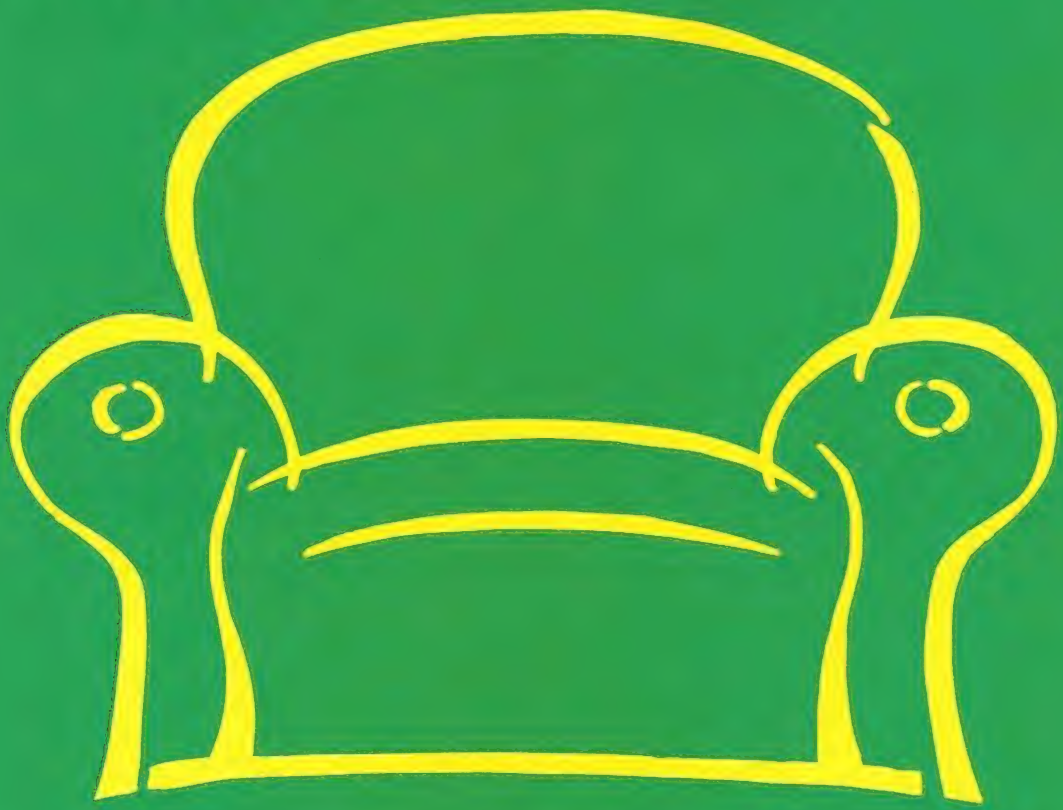
24 Mega - 25 Missões

1 ou 2 Jogadores

RPG / Estratégia - Bateria

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

A arquibancada.



O estádio.

Vista a camisa, calce as chuteiras e se prepare para suar. Daqui pra frente o que vale é bola na rede. O International SuperStar Soccer acabou de entrar em campo e já está com a bola toda. Nenhum outro game de futebol é tão real como ele. São quase 30 seleções, tabelinhas, peixinho, chapéu de carretilha, ângulo de visão lateral, radar para você saber onde está cada jogador, treinamento de goleiro, chutes e escanteios, disputa em pênaltis e jogadores quase 20% maiores do que os de outros games. International SuperStar Soccer, perto dele o resto é pelada.

A chuteira.

Leo Burnett

Os craques.

THE Best play Here

KONAMI®

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER ® É MARCA REGISTRADA DE KONAMI CO., LTD. KONAMI É MARCA REGISTRADA DE KONAMI CO., LTD. NINTENDO E SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM SÃO MARCAS REGISTRADAS DE NINTENDO OF AMERICA INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo®

PLAYTRONIC

Por Lord Mathias

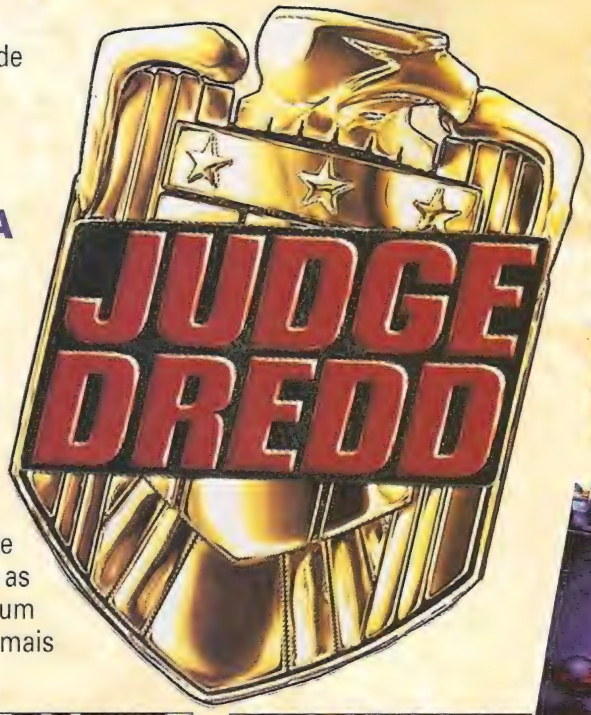
Se você é daqueles caras que adora jogos de ação, vai se ligar neste cart. Baseado no novíssimo filme do astro Silvester "Rambo" Stallone, **Judge Dredd** vai levar você a um mundo futurista, em que juízes patrulham as ruas e executam os criminosos no ato. É a violência comendo solta, mano!

UMA CIDADE CORRUPTA

Segundo o enredo, Dredd é traído por um juiz corrupto e tem de limpar seu nome. Para esse trampo, você vai contar com armas da pesada. Granadas e cinco tipos de míssil fazem o armamento de Dredd parecer assustador.

FOGO NA ROUPA

Além desse poder de fogo, Dredd dá socos, pontapés e cabeçadas. Mas você não vai ter de gastar todas as armas: com um ataque bem mais sutil muitos inimigos se rendem. Nem tudo rola legal. Os controles não permitem muita complexidade ou estratégia de luta; um "jump kick" no tempo correto, por exemplo, é mais um golpe de sorte do que de habilidade. Quase sempre acontece de você e seu inimigo ficarem trocando carícias até alguém cair. O realismo e a trilha sonora, combinada aos barulhos de tiro, são os pontos fortes do cart. Os gráficos e o desafio de cada fase acabam compensando a jogabilidade. Pode ser que Stallone esteja ficando meio velho, mas Judge Dredd faz jus aos seus melhores dias.

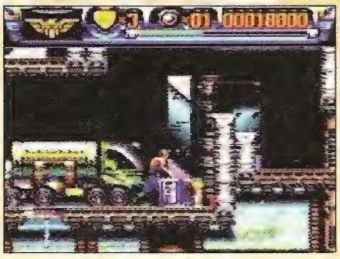


DICA: sempre procure por lugares seguros, de onde você possa atirar em seus inimigos sem dar chances a eles de atingi-lo

DICA: no segundo estágio da fase Aspen Prison, escale a parede da esquerda até o último terminal e pegue uma vida

DICA: sempre que possível, use os "Ricochet Missiles" para destruir os inimigos

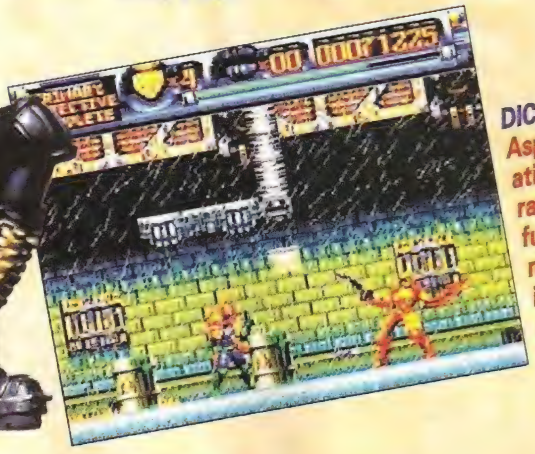
DICA: no primeiro estágio da fase Aspen Prison, pule através do muro e atire no computador para desativar um campo de força que guarda uma vida



DICA: no primeiro estágio da fase Block War, empurre o barril até o muro. Ele vai ajudá-lo a pular

DICA: ataque o primeiro chefe com três ou mais granadas antes de usar todo o seu arsenal

Judge Dredd chega para tentar desbancar Robocop nos games e nas telas



DICA: na fase Aspen Prison, atire rapidamente, fuja dos mísseis inimigos, volte e atire de novo

JUDGE DREDD — **4.0**

SNES

ACCLAIM

16 Mega - 12 Níveis

1 Jogador

Ação - Password

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

UNDERCOVER COPS

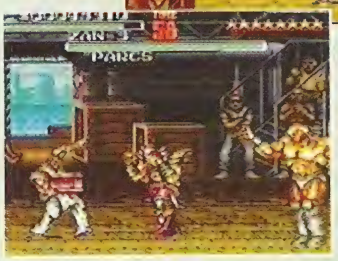
Por Baby Betinho

Zan é um dos 3 lutadores do jogo

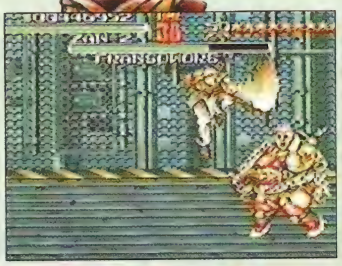
Para acabar com o chefe 1, agarre-o e jogue-o na prensadeira

Undercover Cops é mais um jogo que mistura porrada e side-scrolling, como **Final Fight**. O endereço da violência agora é Cronograd, uma cidade detonada pelo fogo da bomba nuclear. A polícia e a justiça tomaram chá de sumiço e o governo tem de pedir uma mãozinha para a organização secreta "The Shop", mais conhecida como **Undercover Cops**.

DICA: pegue o pedaço de concreto para cuidar dos inimigos



DICA: bata com os pedaços de ferro nos inimigos e tente alinhá-los



Ataque pelas diagonais e tome cuidado com seus reféns

Para conseguir esta magia com Zan, faça a seguinte sequência: ↓↘→ + Y

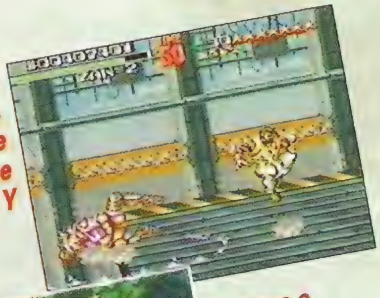
REPLAY

Para esmerilhar neste cart você pode escolher entre três personagens: Zan é um mano barbudo que quando dá seus pulinhos solta bolas de fogo. Rosa é uma loiraça das mais poderosas (que o chefe não me ouça, mas só perde para a nossa Marjorie). Seu golpe especial é uma onda que devasta a tela. Matt veste algo parecido com um uniforme de futebol americano. O tênis do galã é de fazer inveja. Além disso, ele pode chamar um robô para matar seus inimigos. No meio do jogo aparecem galinhas e pintinhos na tela. Não se assuste, eles ajudam a recuperar sua força. Para obter mais energia dê alguns socos nos latões e muros que pintarem na sua frente. Quanto aos gráficos, nada de novo. O som segue o estilo Kick and Punch, sem muitas inovações. Se você é mais um amante das pancadas, apavore!

Fique atento às bombas que estiverem espalhadas pelo chão, elas podem pegá-lo de surpresa

Se você estiver em apuros, use a magia com o botão A

A galinha reabastece o seu life, pegue-a



Para atacá-la pelo alto, agarre-a e coloque ↑ + Y

Destrua o latão para pegar foguinhos para atirar nos guardiões

UNDERCOVER COPS	3.8
SNES	
VARIE	
16 Mega - 5 Fases	
1 Jogador	
Ação - Continue	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

ARREPIE NA PRÓXIMA EDIÇÃO DE SUPERGAMEPÓWER.

FLASHBACK: A NOVA SEÇÃO QUE VAI DETONAR.

A **Supergamepower** está arrepiando qualquer gamemaníaco. Jogos alucinantes, lançamento superexclusivos e muitas novidades. Uma delas, é a nova seção: **FLASHBACK.**

A **Supergamepower** vai manter sua memória em dia, relembrando as emoções dos maiores sucessos do videogame. O primeiro é Castlevania 4. De arrepiar os cabelinhos do pé.

BOOGERMAN para Mega Drive e Syndicate para 3DO.

Dicas quentíssimas, truques infalíveis. Você avança no jogo e vira fera rapidinho.

MORTAL KOMBAT 3 PARA ARCADE.

Com uma série de combos para você arrebentar ainda mais na versão 2.0.

Leia tudo isso e muito mais na melhor revista de games do país.

SUPER GAMEPOWER

SUPER BOMBLISS

Por Marcelo Kamikaze

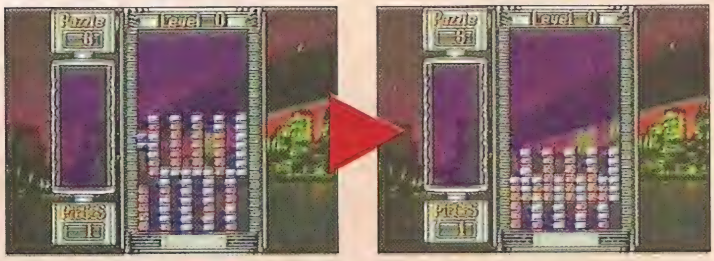
O russo Alexey Pajitnov jamais imaginou que a sua criação, o quebra-cabeça **Tetris**, atravessaria tantas fronteiras e renderia tanto dinheiro no mundo capitalista. Seu azar foi ter criado o jogo numa época em que o socialismo ainda vigorava na URSS. Acabou não ganhando nadinha com a sua criação. Pois enquanto ele amarga chora a vodka derramada, sua cria coloridinha vai gerando filhotes mundo afora.

MODO CONTEST: tente acabar com todas as peças que estiverem na tela no menor tempo possível

MODO VERSUS COMPUTADOR: você pode escolher quem será o seu adversário na partida

fazendo tanto sucesso que ganhou um cart com nome próprio. A carreira solo começa sem grandes alterações, afinal já dizia o sábio que em time que está ganhando não se mexe. Como em **Tetris**, o objetivo é completar as linhas. A diferença é que as peças possuem um círculo vermelho. Quando você completa uma linha com, no mínimo, uma bomba, tudo vai pelos ares. Junte várias bombas para um efeito devastador. Com a explosão as peças somem da tela. Jogando contra o computador, você pode escolher entre oito adversários diferentes. Se preferir, pode jogar com um amigo no tradicional modo versus. Há também as opções puzzle (quebra-cabeça) e contest, quando o que vale é o tempo.

Depois de um mês de vida mansa na praia, no campo ou na fazenda, esse é o jogo ideal para reativar a cuca e voltar às aulas detonando.

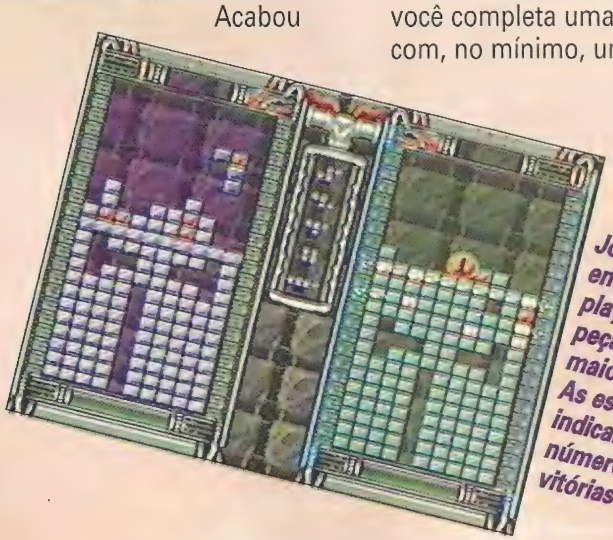


Coloque esta peça nesta posição para acabar com os outros montes

MODO PUZZLE: aqui você precisa colocar as peças de maneira correta para todas se apagarem

ALÇANDO VÔO PRÓPRIO

Super Bombliss é mais uma das inúmeras variações de **Tetris**. Essa versão explosiva nasceu no final de 92, em **Tetris 2** (***Game Power*** número 8). Acabou



Jogando em 2 players, as peças são maiores. As estrelas indicam o número de vitórias

DICA: nos momentos em que você estiver com poucas linhas, aproveite para formar condutores grandes. A vantagem é que com eles o dano é maior

SUPER BOMBLISS **3,5**

SNES

BPS

16 Mega - Fases N/D

2 Jogadores simultultâneos

Quebra-cabeça - Continue

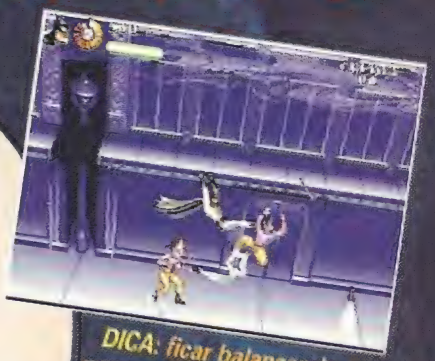
	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

THE BATMAN

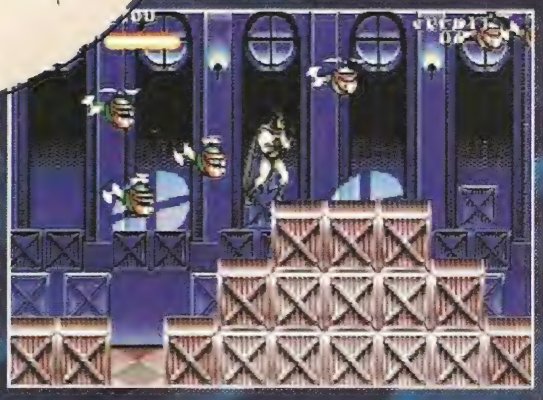
Por Baby Betinho

Batman estrela a segunda aventura da Sega e, desta vez, o Homem Morcego traz o Menino Prodígio para dar uma força. O super-herói tenta emplacar no game o mesmo sucesso da TV. *The Adventures of Batman & Robin* é um jogo de ação lateral com ótimos cenários e jogabilidade trivial. Você joga como Batman ou Robin (ou com os dois no modo para dois jogadores) em quatro longos níveis, caçando seus eternos inimigos: Coringa, Pinguim, Mad Hatter e Duas Caras. É claro que cada vilão quer tirar uma lasquinha de Batman e do menino prodígio. Ao final de cada nível, adivinhem só, um chefe de fase. Santa originalidade. Mas não esquente a cuca. Logo que você sacar como ele ataca ficará fácil de se defender. É preciso uma bat-paciência para chegar até os chefes. O número de bad boys que aparecem na tela é incrível. Quanto à tática, não tem muito mistério, é aquela de sempre, "crash", "pow", "bang"; soco e pontapé para tudo que é lado.

DICA: atire nessas granadas quando elas atravessarem tela, elas aumentam o seu campo de ação



DICA: ficar balançando não parece ser uma opção muito esperta. Pule e espere os inimigos avançarem em sua direção

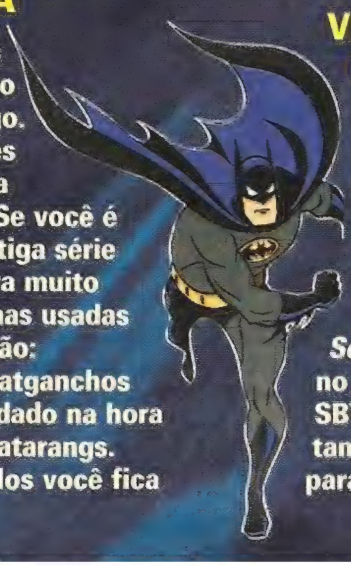


DICA: no primeiro trecho da fase do Duas Caras, fique perto dos inimigos verdes. Eles sempre deixam corações

DICA: no estágio de Mad Hatter, fique atento aos feixes de luz, eles são bastantes destrutivos

DUPLA POUCO DINÂMICA

Os controles trazem o lado difícil do jogo. Certos golpes não são nada produtivos. Se você é ligado na antiga série de TV, lembra muito bem das armas usadas pelo morcegão: batarangs, batganchos etc. Mas cuidado na hora de usar os Batarangs. Até carregá-los você fica exposto aos ataques inimigos.



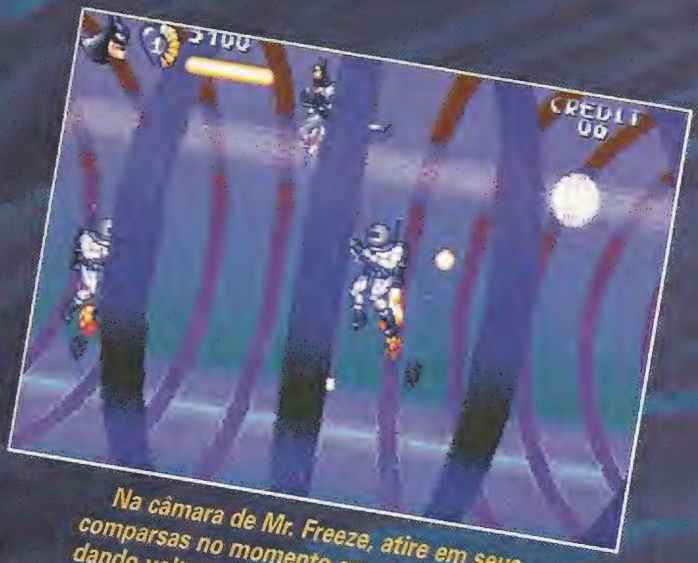
VISUAL DARK

Os cenários são reproduções da série para TV *Batman: The Animated Series*, exibida no Brasil pelo SBT. Bola dentro também para os efeitos

ADVENTURES OF & ROBIN

A SELEÇÃO DE BATINIMIGOS

especiais, bem legais. Alguns inimigos são estranhas variações dos vilões da TV. Se você espera ouvir o famoso tema musical do cinema, criado pelo cantor Danny Elfman (ex-Oingo Boingo), esqueça. Músicas techno e dance preenchem as cenas. Os sons de socos e chutes também não são lá essas coisas. Batman e Robin deveriam ter ficado na Batcaverna por mais tempo.



Na câmara de Mr. Freeze, atire em seus comparsas no momento em que eles ficarem dando voltas em torno de você. As bolhas de gelo deles vão segui-lo por toda a parte

Batman não tem refresco durante o jogo. Desde o início da primeira fase, há uma enxurrada de inimigos que vão estar o tempo todo no seu pé

THE ADV. OF BATMAN & ROBIN

3.5

MEGA

SEGA

16 Mega - 4 Fases

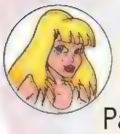
2 Jogadores

Ação - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

The GREAT CIRCUS Mystery

Estrelando Mickey & Minnie



Por Marjorie Bros

Para animar a galerinha mais jovem na hora da volta às aulas, a Tec Toy lança **The Great Circus Mystery**. As estrelinhas deste jogo são os dois camundongos mais amados pela Disney e, é claro, por mim: os charmosos Mickey e Minnie. Eles chegam arrasando nesta aventura supermágica e divertida em que não falta o hilário Pato Donald.

Quando encontrar estas caixas gigantes, use seu aspirador para sugar o conteúdo e descobrir o que elas contêm (vidas, moedas etc.)

Depois de pegar a roupa com Donald, vá para cima do circo

Acerte o inimigo e depois use-o como arma, jogando-o contra o próximo

MISTÉRIO

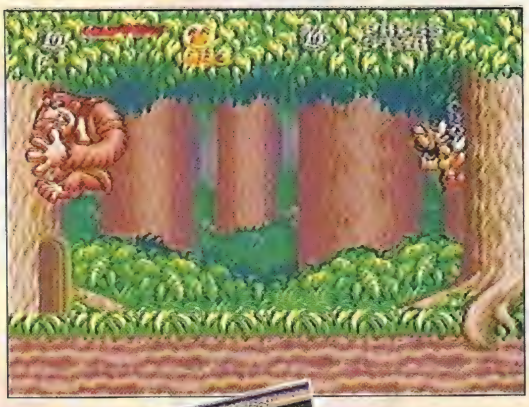
O primeiro mistério do jogo é o nome: não há muito de circo no Grande Circo do Mistério. Da primeira fase no circo você vai passar para uma densa floresta, vai chegar até uma mansão e conhecer até mesmo cavernas submersas. Você pode escolher entre Mickey e Minnie, mas se quiser deixar o casalzinho junto e, de quebra, chamar um amigo para jogar com você, pode! Como em **Magical Quest**, você pode escolher sua roupa conforme o obstáculo a enfrentar. É só selecionar o modelito que aparece um biombo na tela, escondendo o ratinho enquanto ele se troca. mole? Daqui a pouco vão querer criar o fashion mundo da moda do videogame! Os controles geralmente respondem bem, apesar do cowboy jump de Mickey ser um pouco difícil de controlar. Como já é praxe nos jogos da Disney, os desenhos e os gráficos supercoloridos são brilhantes e muito imaginativos. Os sons são uma das melhores coisas do jogo, exatamente o que se espera de um game como este: tudo é muito alegre, criando uma atmosfera animada, com músicas que estão constantemente mudando. Supergracinha!

***DICA:** destrua a tartaruga pulando sobre ela quando ela sai da carapaça. Cuidado só com seus jatos d'água, fique pendurado quando ela os mandar contra você*

Aperte o botão C para selecionar uma roupa nova e Z para ativar a troca

***DICA:** para matar o malabarista, fique nos cantos que ele não irá acertá-lo. Quando ele jogar as tochas, pule e caia sobre sua cabeça. Repita a operação até acabar com ele*

***DICA:** mate o leão pulando sobre a sua cabeça. Depois disso, aspire a sua juba e transforme-a em moedas*



DICA: detone o macacão usando a roupa de alpinista. Fique pendurado depois de pular sobre ele

Apague as velas usando o aspirador para não ser queimado. Tire os tijolos e crie uma porta para ter uma loja de compras

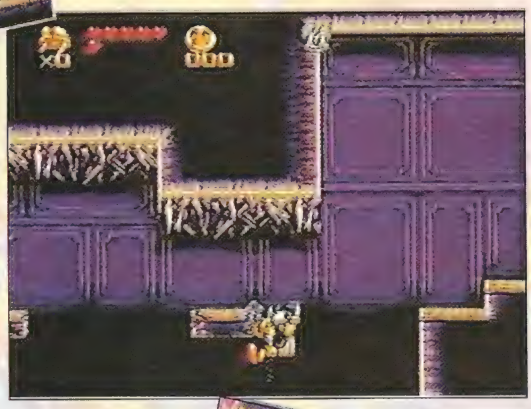
Mantenha o botão de pulo pressionado e não gaste as bolhas

DICA: tire os tijolos de baixo da escada antes de subir. Há itens e uma porta que o levará a um supercoração

Mate o fantasma de Bafo de Onça com a roupa de cowboy e e atire rolhas na sua cara

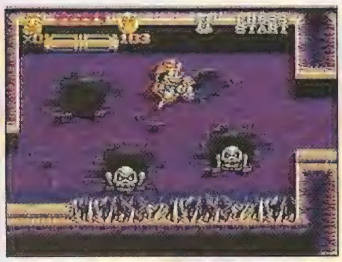
INICIANTES X VETERANOS

A novidade neste jogo é o desafio limitado. Este cart é muito mais fácil que **Magical Quest** ou **Castle of Illusion e** foi especialmente desenvolvido para iniciantes. Agora, se você é o poderoso dos games, pode se aventurar com **Mickey e Minnie** juntos e aproveitar para ensinar alguns noviços que ainda estejam se engatinhando no ramo.



DICA: para passar por aqui, use a roupa de alpinista e pendure-se para pular. Cuidado, não acerte os espinhos

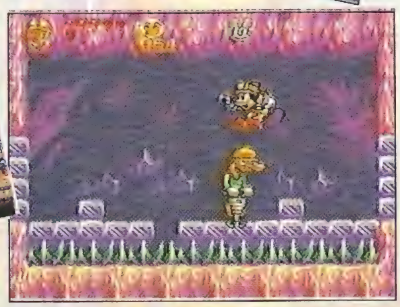
Suba rápido para não ser engolido pelas águas. Para pegar itens, use o Mickey normal



Neste ponto, pule sobre as caveiras para seguir em frente

Vá subindo pelos fachos de luz que saem do gelo

DICA: contra Bafo de Onça, aspire os livros teleguiados e pule em sua cabeça quando ele abaixar



Para detonar a topeira, pule sobre ela e fique atento. Ela destrói o gelo do chão e deixa tudo esburacado

THE GREAT CIRCUS MYSTERY

4.2

MEGA

CAPCOM

16 Mega - 6 Fases

2 Jogadores simultâneos

Ação/ Password

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

GAMEPRO DIRETO DOS USA

Por Atomic Dawg

PHANTOM 2040

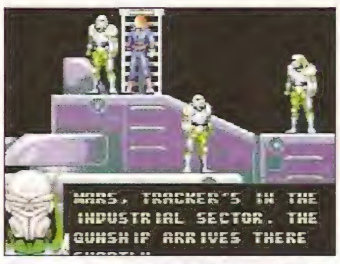
Após várias décadas de muitas missões e sucesso nos quadrinhos, o Fantasma ganha a sua primeira aventura no Mega Drive. A tarefa do herói é salvar a última pantera negra existente no mundo, o que garante um bom jogo e diversão aos jogadores de 16 bits.

A SAGA DE PHANTOM

Se você tem fome de desafio, **Phantom 2040** é um daqueles casos raros. O cart é dividido em 7 capítulos não lineares com nada mais nada menos que 60 estágios e 20 finais. O Fantasma possui uma incrível habilidade e um arsenal de armas que chega a 19 tipos diferentes, podendo carregar duas ao mesmo tempo, uma em cada mão. Além das armas, pode-se adquirir também itens e power-ups.

Fantasma possui um arsenal de 19 armas, mas algumas delas não passam de brinquedos

DICA: apesar de parecerem iguais, alguns Biots são mais durões que outros



São muitos os inimigos. Cada um tem uma história diferente

DICA: passar sobre estes carros requer um pouco de fé

DICA: use a Inductance Rope para investigar estruturas superiores que carregam vidas e outros itens

DICA: a rede elétrica de Tracker paralisa você durante um tempo, mas não causa muitos danos à energia

Os vilões não poderiam estar ausentes. Desta vez, os inimigos são cyborgs chamados Biots. Os bandidos tem o péssimo hábito de encontrá-lo, não dá para fugir deles. Os chefões irritam menos que as tropas regulares. Quando a coisa fica preta, você pode apelar, às vezes, para o Bioticide, uma máquina bem estranha. Os apetrechos salvam você do desespero. O Inductance Rope, por exemplo, é uma espécie de corda que você atira em qualquer superfície para escalar e pendurar-se.

As histórias que aparecem entre as fases mostram o clima do ano 2040

QUEM TEM MEDO DE FANTASMAS?

Os gráficos de **P2040** são típicos, com movimento de tela lateral, mas são de arrepiar. Os bonecos são bem desenhados e com boa a movimentação. As cidades têm um clima sombrio e atmosfera surreal. A parte sonora é razoável. Os efeitos são poucos, porém bem altos. As músicas embalam num ritmo de rock. Enquanto as empresas de games estão mais preocupadas em desenvolver jogos para os sistemas de nova geração, uma aventura como **Phantom 2040** é sempre bem vinda. Confira.

MEGA
PHANTOM 2040
Viacom

Qualquer jogo de ação é bem vindo aos jogadores de Mega. Para delírio dos fãs do Fantasma, este é um cart excepcional.

Gráfico	Som	Controle	Diversão	Desafio
4.0	4.0	5.0	5.0	Interm.

US$ 60,00
16 Mega
Já disponível
Ação aventura

1 jogadores
7 capítulos / 60 níveis
Password
Vários Finais

Por Baby Betinho

COMIX ZONE!!

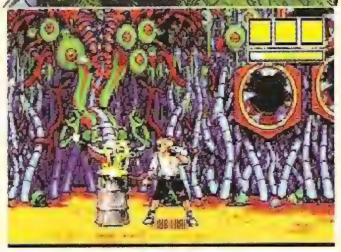
Comix Zone tenta realizar o que nenhum jogo conseguiu fazer até hoje: juntar a essência e a idéia autêntica dos quadrinhos e transformá-las em um videogame. Apesar dos ótimos gráficos e do inteligente lay-out página por página, os controles são um pouco erráticos e a jogabilidade repetitiva.

PÁGINA VIRADA

Você é Skretch Turner, um artista de quadrinhos. Até que Mortus, o vilão, foge dos quadrinhos para o mundo real e prende você no Comix Zone. Para ficar vivo, você tem de passar por 6 fases em forma de páginas de quadrinhos. Cada página foi desenhada como uma página de HQ. Para completá-las, Skretch precisa lutar contra gangues inimigas e resolver alguns quebra-cabeças. Para isso, ele conta com uma série de golpes, incluindo socos, chutes, voadoras, blocks e um bom jogo de corpo. Pena que os controles sejam imprecisos. Além de power-ups que dão energia, há um especial que chama o amigo de Skretch, Roadkill, para salvá-lo de enrrascadas. Os gráficos são de babar. Os cenários são superinovadores. A nota ruim são os controles, que freiam a jogabilidade.

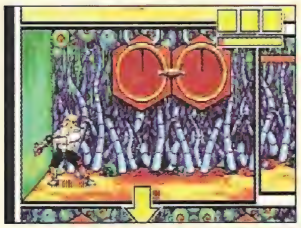
***DICA:** a mandíbola deste dinossauro (pág. 5) é facil de destruír com uma bomba. Se tentar usar chute ou soco, vai parar no estômago dele*

***DICA:** leve os inimigos para as paredes e lhes dê uma surra*



***DICA:** contra a mãe alienígena, na pág. 2, fique atrás da barra de ferro. Espere ela atirar e jogue a barra para baixo dela*

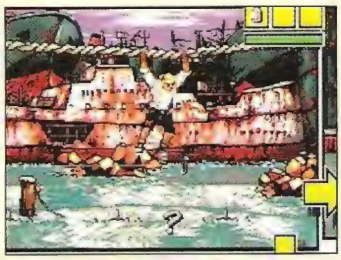
***DICA:** na sala dos ventiladores, no começo da pág. 2, use Roadkill para desligá-los. Depois, destrua-os*



***DICA:** no segundo painel, aponte as flexas para a linha azul ao alcançar este relógio*

COMIX ZONE	3.8
MEGA	
SEGA	
16 Mega - 6 Fases	
1 Jogador	
Ação - Aventura	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					



***DICA:** no início da pág. 6, caia sobre as interrogações para pegá-las. Há minas dos 2 lados*

FATAL FURY SPECIAL

Andy Bogard e Cia. ganham nova apresentação nessa versão CD

Por Baby Betinho

Já que a moçada da SNK não está cedendo o direito de seus jogos, o jeito é melhorar o que existe na praça. E quem ficou com essa missão foi a JVC, prometendo fazer desse CD o mais próximo possível do original. Bem, podemos dizer que a promessa foi cumprida, ou quase. Os lutadores são os mesmos da versão para Mega: 4 aparecem em todas as versões, 11 são de **Fatal Fury 2**, 3 de **FF1** e 1 de **Art of Fighting**. Até aí tudo igual.

DEFEITOS SONOROS

No CD, os bonecos estão maiores e os cenários mais trabalhados do que na versão para Mega. A jogabilidade é boa, mas só

Gráficos e jogabilidade são o ponto forte do CD

funciona com um controle de 6 botões. A decepção fica por conta do som. Os efeitos não foram bem aproveitados, o Lord quase chorou. As músicas são praticamente as mesmas do Mega e as vozes são roucas. Quem sabe foi o frio do inverno...

FATAL FURY SPECIAL — **4.0**

SEGA CD

JVC

CD - 16 Lutadores

2 Jogadores simultâneos

Luta - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

TERRY BOGARD

Power Wave ↓↘→ + soco
Burn Knuckle ↓↙← + soco
Rising Tuckle (c) ↓↑ + soco
Crack Shoot ↓↙←↖ + chute
Power Geiser ↓↙←↙→ + YA

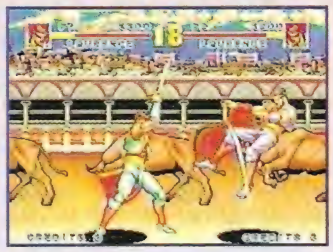
MAI SHIRANDI

Katchosen ↓↘→ + soco
Ryuembu ↓↙← + soco
Shinobi Bati ←↙↓↘→+ chute
Mussassabi (c) ↓↑ + soco
Tcho H. S. Bati →↙→ + YA

BIG BEAR

Giant Bomb (c) ↙→ + soco
Bear Bomber →←↓↑+ X perto
Super Drop Kick (c) chute por 8 segundos
Fire Breath →↘↓↙← + YA

LAURENCE BLOOD



Blood Saber ←↙↓↘→ + soco
Blood Spin (c) ←→ + chute
Blood Cutter (c) ↓↑ + Y
Blood Flash ↘←↙↓↘→↙→ + BA

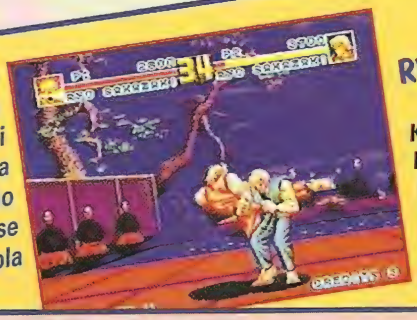
TUNG FU RUE

Shouha (c) ↙→ + soco
Ressenkayku (c) ↙→ + chute
Senshippo ↓↙← + soco
Gekihou Y várias vezes
Sempu Gouken ↘←↙↓↘→↙→ + YA

Kim Kaph Wan continua sendo um dos melhores lutadores do jogo

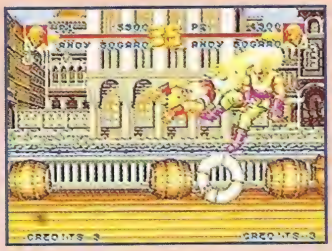
Em briga de família é melhor não pôr o dedo. Terry e Andy resolvem acertar as diferenças

O vilão Ryo Sakazaki está a sua disposição e em dose dupla



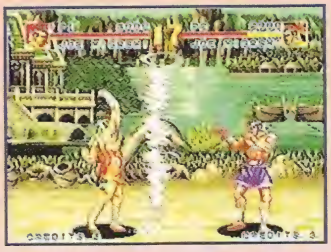
RYO SAKAZAKI

Kooh Ken- ↓↘→ + soco
Hien Shippukyaku- (c) ↙↗ + chute
Build Upper- (c) ↙↗ + chute
Zanretsuken- Y repetido
Haoh Shoukouken- →←←↓↘→ + Y
Ryuko Rambu- ↓↙←↙→ + AB



ANDY BOGARD

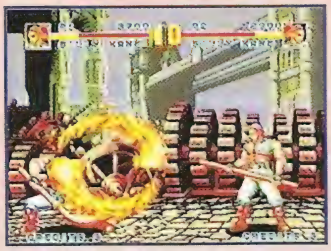
Hishoken- ↓↙← + soco
Shouryudan- ↓↘→ + soco
Zan'eiken- (c) ↙→ + soco
Kuhadan- ↙↗ + chute
Tcho Reppadan- (c) ↓↘→ + AB



JOE HIGASHI

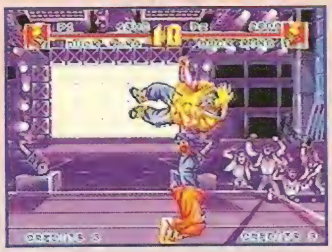
Huricane U.- ←↙↓↘→ + soco
Bakuretsuken- soco repetido
Thrash Kick- (c) ↙↗ + chute
Tiger Kick- ↓↘→↗ + chute
Screw Upper- →←↙↓↘ + YA

BILLY KANE



Tchudan Uchi- (c) ↔ + soco
Suzume Otoshi- (c) ↙↗+ soco
Sempukon- soco repetido
Hishokon- ←↙↓↘→ + chute
Tchokaen S.- ↓↘→↘↓↙↖ + YX

DUCK KING

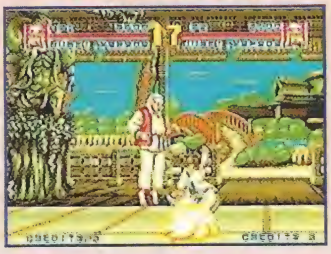


Head Spin- (c) ↔ + soco
Dancing Dive- ↓↙← + chute
Break Storm- ↓↘→↗ + chute
Beat Rush- →↔ + X
Break Spiral- ←↙↓↘→↗↓+ YA

KIN KAPH WAN

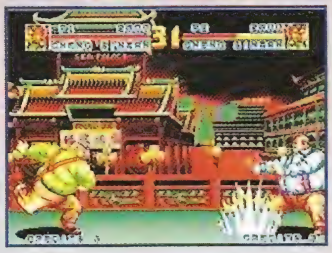
Hangetsuzan- (c) ↔ + soco
Hiezen (c) ↓↑+ chute
Hishokayku-
↓ + chute no salto
Hououkyaku- ↓↙←↙→ + AB

JUBEI YAMADA



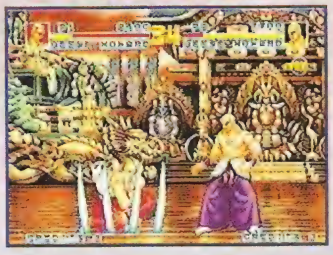
Sembei Shuriken- (c) ↔ + soco
Dash Nihon Zeoi- (c) ↔ + chute
Oo Izuna Otoshi- (c) ↓↑+ soco
Neco Jalashi- →↘↓↙← + Y
Dynamite I.O.- (c) ↙↓↘ + YA

CHENG SINZAN



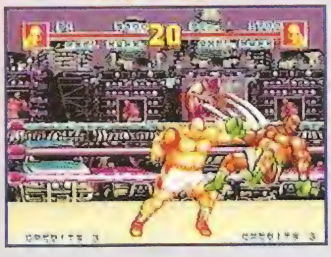
Kiraihou- ↓↘→ + soco
Hagangeki- (c) ↔ + chute
Oodaikobara Uchi-
(c) ↓↑ + soco
Bakuraihou- (c) ↙↓→ + YA

GEESE HOWARD



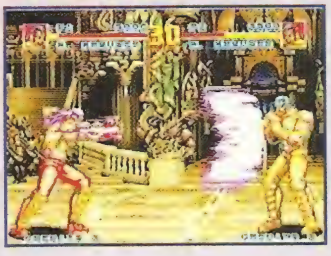
Reppuken- ↓↘→ + soco
Shippuken- ↓↙→ + soco no ar
Atemi Nage- ←↙↓↘→ + chute
Raising Storm-
↙→↘↓↙←↘ + YA

AXEL HAWK



Tornado Upper- ↓↘→ + soco
Axel Dance- soco repetido
Smash Bomber- (c) ↙→ + chute
Axel Rush- ←→↘↓↙↗ + YA

WOLFGANG KRAUSER



Blitz Ball- ↓↙←+ soco ou chute
Leg Tomahawk- ↓↘→ + chute
Atemi Nage- ←↙↓↘→ + soco
Kaiser Wave- (c) ←↗ + YX

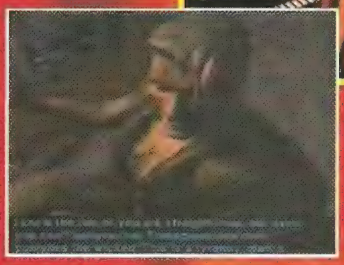
OBS: ***o último golpe de cada lutador deve ser usado quando sua energia estiver piscando***

Por Marcelo Kamikaze

O universo cyberpunk ganha mais um título com o lançamento de Hell, jogo no estilo dos clássicos *Shadowrun* (SNes) e *Snatcher* (Sega CD). Como os seus antecessores, *Hell* mostra uma visão pessimista do futuro e um visual sombrio. A história acontece na terra de Shaquille O'Neal e da Microsoft, Washington D.C., no ano 2095, exatamente daqui a um século, portanto. O país foi dominado por um partido político chamado Hand of God (Mão de Deus), liderado pelo Imperador Solene Solux. As regras agora são ditadas pela Bíblia, substituindo a constituição, e o governo tornou-se muito repressivo. Você joga com Gideon Eshanti ou Rachel Braque. Apesar do game ser para um jogador, os dois personagens aparecem sempre juntos. Rachel e Gideon foram traídos pelo Hand of God quando eram agentes da polícia. Seu desafio é descobrir por que seus antigos companheiros querem jogá-los na cova.

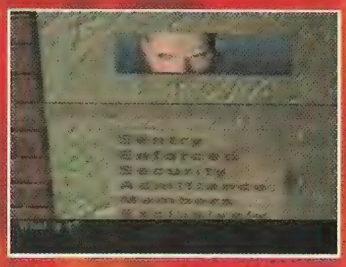
CONSPIRAÇÃO EM INGLÊS

O jogo só da pé para quem é fera no inglês (Vamos ver o que acontece com a promessa da Goldstar, que quer lançar no país jogos traduzidos para 3DO traduzidos). Praticamente não existe ação: você se limita a

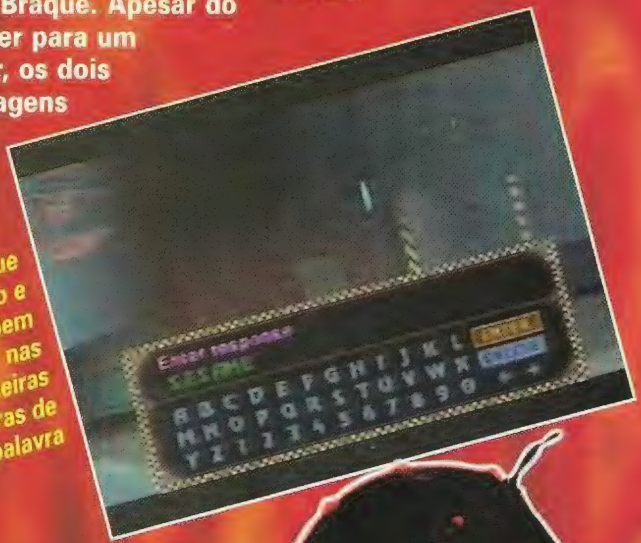


Fale com Dante logo de cara, ele lhe dirá alguns macetes

DICA: quando o ícone indicar uma caveira, é possível recolher o objeto



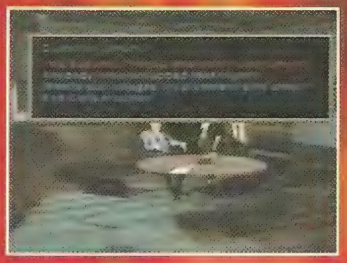
DICA: esse guarda pedirá a senha para entrar no clube. Para descobrir a palavra secreta...



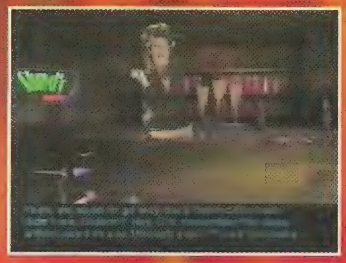
...fique atento e repare bem nas primeiras letras de cada palavra

DICA: selecione no mapa um novo local e aperte A. Só são permitidos lugares em que o ponto está piscando

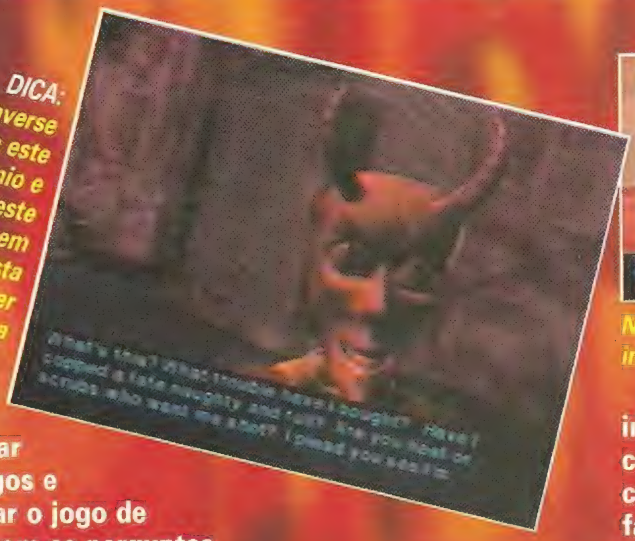
DICA: depois do apartamento de Dante, você deverá ir à cozinha do capitão Jersey



DICA: faça a coisa certa. Ao falar com o capitão, vá de cara na pergunta indicada na foto



Uma das maiores atrações de Hell são suas estrelas, como Stephanie Seymour



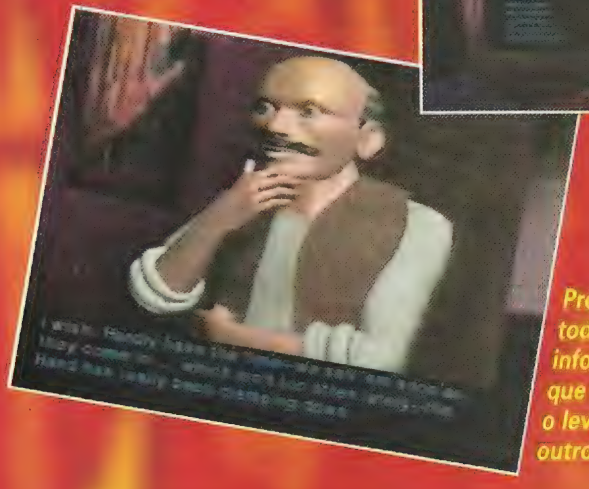
DICA: converse com este demônio e preste atenção em sua pista para resolver o enigma

presenciar os diálogos e direcionar o jogo de acordo com as perguntas que quer fazer.

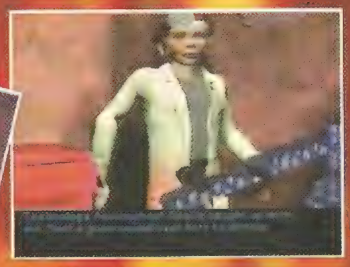
HOLLYWOOD NO INFERNO

A grande atração do game é a presença dos astros Dennis Hopper (o bandidão de Velocidade Máxima), Stephanie Seymour (ex-mulher do metido Axl Rose) e Grace Jones (a guerreira de Conan, O Bárbaro), reproduzidos em 3D e fotografias digitalizadas. Os gráficos, também em 3D, são sombrios e transmitem bem a

Cynna Stone tem bombas que você pode aproveitar



Procure obter todas as informações que puder, isso o levará a outros lugares

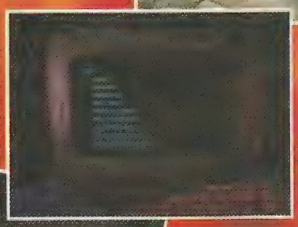


No cibershop, junte informações com a doutora

imagem de frieza e corrupção do universo cyberpunk. Tudo seria fantástico se a jogabilidade não fosse péssima. E temos de levar em se levarmos em consideração que se trata de um thriller, o que deveria garantir mais ação ao jogo. Os movimentos

Se você der o azar de errar o enigma, o demônio vai chamá-lo de estúpido. Isso se ele estiver de bom humor

DICA: preste atenção neste ponto, você poderá ir a dois lugares diferentes



DICA: organize uma das palavras para formar outra e obter a senha para destruir o vírus deste computador

dos personagens são lentos, chegando a dar sono. O som, produzido por bandas de rock alternativo, completa o clima do jogo. Você vai precisar de paciência companheiro, muita paciência. Pra quem gosta de trevas...

COMPUTAÇÃO CYBERPUNK

Os cenários e personagens foram feitos através de computação gráfica e levados posteriormente ao console da Panasonic

HELL **3.0**

3DO

TAKE 2 I. S.

CD - N/D Fases

1 Jogador

RPG

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■		
CONTROLE	■	■	■	■	
FUN FACTOR	■	■			

Leo Burnett

Nesse Jogo Quem Não Vai Virar Motivo

O Rei Leão, o maior sucesso Disney de todos os tempos, é o novo game do Super Nintendo.
Nesse game o que vale é a lei das selvas. Só os mais fortes sobrevivem. Você vai ter que atravessar o cemitério dos elefantes, vai enfrentar hienas, gnus em disparada e, se quiser voltar a ser o Rei, vai ter que encarar seu perverso tio Scar. Ao todo, são 10 fases de ação, quebra-cabeça e combate, tudo igualzinho ao filme, incluindo a seqüência de aventuras, os personagens e até mesmo as músicas. Então se prepare para lutar com unhas e dentes. Afinal, nesse jogo quem não se esforçar pra ser o Rei, pode acabar como Bobo da Corte.

PROVAR QUE É FERA DE GARGALHADA.

Disney's O REI LEÃO

NINTENDO E SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM SÃO MARCAS REGISTRADAS DE NINTENDO OF AMERICA INC. © 1991 NINTENDO OF AMERICA INC. © THE WALT DISNEY COMPANY. O REI LEÃO É UMA CO-PRODUÇÃO DE DISNEY SOFTWARE E VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC. VIRGIN É MARCA DE VIRGIN ENTERPRISES LTD. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

THE Best play Here

Nintendo®

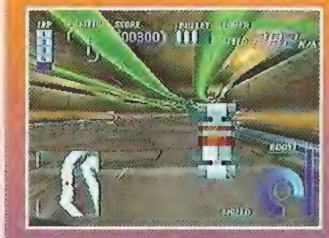
PLAYTRONIC

SEGA

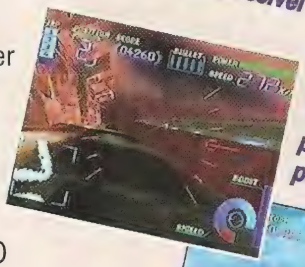
GRAN CHASER

Cuidado com os pilares no meio da pista

Se você quiser correr nas pistas mais invocadas, vai ter de botar sua máquina pra rodar do Level 2 em diante. Antes disso, impossível



Pegue a munição no meio da pista para atirar nos inimigos a sua frente



Vá por cima em algumas pistas para pegar itens

Por Marcelo Kamikaze

Quem gosta do estilo futurista de **Crash'n Burn** (3DO), vai detonar este CD. **Gran Chaser** é um jogo de corrida que vai fazer você se lembrar muito de **Blade Runner** (ficção cyberpunk do diretor Ridley Scott, estrelada por Harrison Ford, um dos maiores sucessos do cinema nos anos 80). Não por acaso. O designer do jogo é Syd Mead, o mesmo do filme.

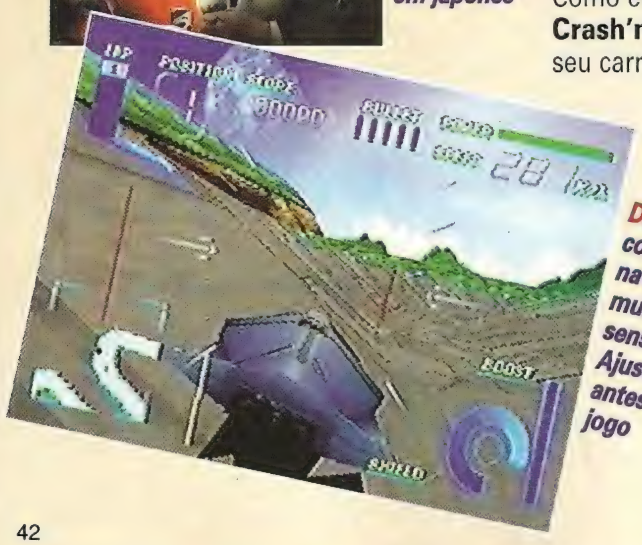
CAÇADOR DE ANDRÓIDES

São cinco máquinas com design avançado. Difícil é definir os modelos, para mim parecem submarinos, já a Marjorie acha que são tatus. Como em **Crash'n Burn**, seu carro é equipado com tiros, mísseis e lasers. Não é preciso dizer para que servem. Jogando no modo original, Gran Chaiser não chega a ser nenhum jogo de destaque, mas as opções permitem que você mexa na velocidade e no movimento do carro. O gráfico é bom, mas os cenários aparecem aos trancos e não de forma contínua, dificultando a visão do jogo. Se você quiser jogar em um ambiente mais elaborado, terá de enfrentar o nível avançado.

Tarefa difícil: entender a apresentação em japonês

Três tipos de visão estão a sua disposição

Aperte os botões L e R para usar o Boost



DICA: o controle da nave é muito sensível. Ajuste-o antes do jogo

Passe por baixo do túnel, lá há várias munições

GRAN CHAISER — **3.0**

SATURN

SEGA

CD - Fases N/D

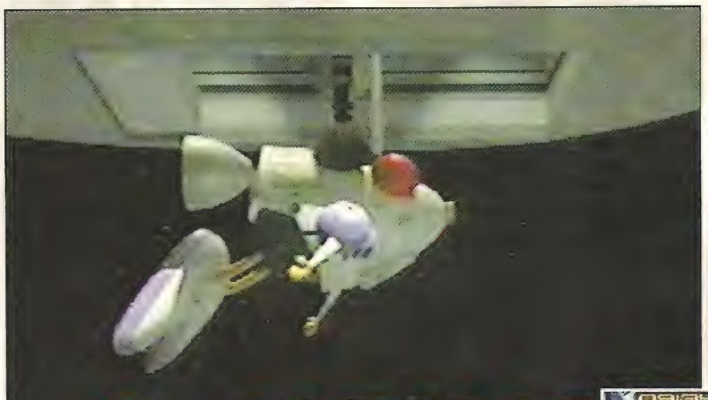
2 Jogadores simultâneos

Corrida - continues

	1	2	3	4	5
GRÁFICO	■	■	■		
SOM	■	■	■	■	
CONTROLE	■	■	■		
FUN FACTOR	■	■			

Por Lord Mathias

JUMPING FLASH

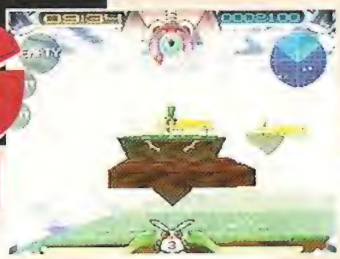


DICA: para ganhar os bônus, pegue os Jetpos de maneira a fazê-los formar a palavra EXIT

Aos poucos o PStation vai se consolidando no mercado. E não é à toa. O console já conta com um acervo considerável de bons jogos. **Jumping Flash** está aí para se juntar a esta lista.

COELHO RICOCHETE

O game é estrelado por nada mais nada menos que um coelho. A missão? Obviamente, o roedor não está a fim de entregar ovos de Páscoa. Mas, cá entre nós mano, se o tal coelhinho da Páscoa, tivesse o equipamento deste orelhudo, seus pedidos chegariam no mínimo detonados. Dá só uma olhada no arsenal do bichinho: tiros, lasers e bombas. Tudo isso para enfrentar 6 fases, divididas em três sub-estágios, no estilo **Doom** (primeira pessoa). Só que aqui, além do plano horizontal, você pode subir ou descer no cenário.



Na primeira fase, ande só pelo alto para acabar mais rápido

Fique atento aos rios de lava, vulcões e frigideiras, eles causam um estrago enormes

Na fase de bônus, seja rápido e eficiente para estourar os balões no menor tempo possível

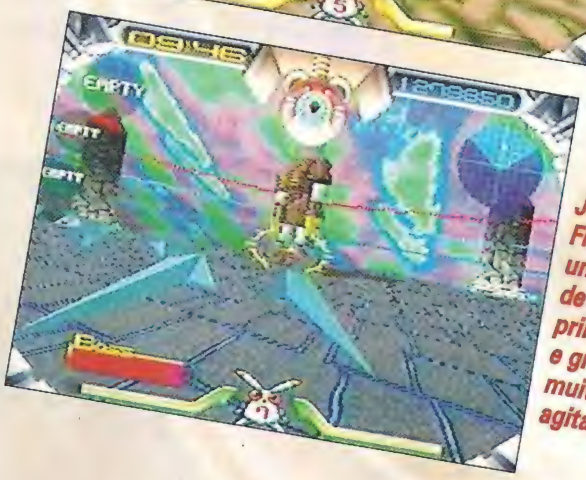
BAGUNÇA TOTAL

Para essa tarefa nosso herói conta com poderosas pernas. Os gráficos seguem a moda dos polígonos e deixam a galera um pouco tonta diante de tanto movimento. Os cenários são coloridos pra caramba e muito bonitos. E, já dizia minha avó, para ficar forte, é preciso comer bem. Essa verdade vale aqui também, é só pegar as cenouras da tela para recuperar a energia. Mas porque coelho mecânico precisa de cenoura, só a Sony sabe.

Procure estar nos lugares altos, pois você sempre terá surpresas agradáveis

Se gosta de emoções fortes, ande sempre pelas beiradas. Caso contrário, fuja delas

Ao enfrentar o dragão, suba nos morrinhos e atire sem piedade



Jumping Flash tem um visual de primeira e gráficos muito agitados

JUMPING FLASH **4,2**

P.STATION	
SONY	
CD - 6 Fases	
1 Jogador	
Ação - Aventura	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

Por Scary Larry

Antes de tudo, boas vindas para o CD-i, o CD Interativo, que passa a fazer parte das páginas de ***SGP***. **Chaos Control** é um jogo ideal para quem está querendo diversão rápida. Apesar do desafio aparente, o CD não transmite metade do caos que o nome quer sugerir.

DICA: sua metralhadora esquenta com facilidade. Vá com calma e aproveite os intervalos entre as batalhas

DICA: não pare de atirar após destruir um inimigo. Com a explosão você pode acertar naves que se escondem por trás da fumaça

GUERRA SEM ARMAS

Você é Jessica Darkheel, filha do comandante da Força Espacial Terrestre. A história começa quando chega uma mensagem. Advinhe só do que se trata: alienígenas querem dominar a Terra. O alvo dos incansáveis ETs é uma Manhattan do futuro. Cabe a você, como sempre, impedir que isso ocorra. Pilotando uma pequena e veloz espaçonave, seu objetivo básico é disparar contra qualquer objeto voador. Para o seu azar, quase tudo no jogo voa: naves espaciais, insetos, robôs. Fora isso, não há mais surpresas. A variedade de seu arsenal se limita a tiro simples, sem power-ups ou armas especiais. O controle simplista é o principal problema de **Chaos Control**. Além de possuir uma única arma, sua nave voa como se estivesse num trilho. Você não controla a espaçonave em nenhum momento do jogo. Sua função é só mirar e atirar. A falta de controle sobre a nave é frustante, especialmente quando você quer eliminar um inimigo e ele já saiu do seu campo de ação.

DICA: na fase computer-chip, atire nos alvos de cor roxa

DICA: o ponto fraco do segundo mestre é a bola central

EM DEFESA DA LIBERDADE

O visual é o ponto que rouba a cena do jogo. Os gráficos são feitos em polígonos e renderizados, com fantásticos cenários que incluem um campo com chips de computador e a estátua da Liberdade. Apesar da tonelada de objetos na tela, o jogo não fica lento. Os efeitos sonoros não impressionam. O repertório é composto por barulhos de explosões e de tiros. Vozes no decorrer do jogo e narrativas durante as aberturas completam o pacote.

NOCAUTE TÉCNICO

Os controles truncados vão derrubar alguns fãs dos jogos de tiro. Por outro lado, os mestres não exigem muita agilidade, é só atirar e desviar, o que deixa o jogo com uma dificuldade intermediária. Fora os problemas de controle, **Chaos Control** mostra que o CD-i tem muita interatividade a oferecer para os amantes do videogame.

DICA: metralhe a tela sempre que avistar um grupo de inimigos se aproximando

DICA: na terceira fase, fique de olho nas garras, elas podem jogá-lo ao chão de repente

DICA: o primeiro chefe é bem bobinho. Simplesmente fique parado e atire

CHAOS CONTROL — **3,8**

CD-i

PHILIPS

CD - Fases N/D

1 Jogador

Tiro - continues

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

A DIRECT SHOPPING TRAZ DOS EUA PARA VOCÊ OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM VIDEO GAMES.

Primal Rage - Grande sucesso dos arcades. Lançamento simultâneo com os EUA. Dinossauros e macacos gigantes em lutas com bastante ação. Modelos reais digitalizados (SN e MD).

SÓ R$ 99,90

Judge Dredd - É a criação mais recente de Sylvester Stallone. Ambientada em 2139. Direto das telas do cinema, com 12 níveis de ação (SN e MD).

SÓ R$ 79,90

Justice League - Os 6 Super-Heróis da Liga da Justiça (Superman, Batman, Mulher Maravilha, The Flash, Aquaman e Green Arrow) lutam entre si pela primeira vez (SN e MD).

SÓ R$ 79,90

SATURN AMERICANO

Incluindo grátis o maior sucesso dos arcades no momento Virtua Fighter.

SÓ 2X R$ 395,00

Jogos Incríveis para Saturn

R$ 99,90 CADA

GAME BOY NOVA SÉRIE

Seis cores para o console mais vendido no mundo.

R$ 79,90

Novo Donkey Kong Land

30 novos níveis e os melhores gráficos já vistos em um Game Boy.

SÓ R$ 49,90

NBA Jam Tournament Edition

Os 27 times do NBA, com todas as jogadas da versão arcade, agora cabem no seu bolso.

SÓ R$ 49,90

PANASONIC 3DO

O 32 bits com mais de 200 jogos disponíveis.

SÓ 2X R$ 275,00

SÓ R$ 79,90 CADA

Jogos também disponíveis: **Road Rash e Wing Commander III.**

Preços válidos para apenas 1 unidade por pessoa física, enquanto durar o estoque. Cartuchos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles Saturn e 3DO fornecidos no sistema NTSC.

*(SN) = Super Nintendo
(MD) = Mega Drive

CLÁSSICOS RECENTES

R$ 59,90 Super Nintendo

Título	Cód.
Alladin	101
Clayfighter TE	102
GP-1 Part 2	103
Road Runner	104
Street Racer	105
Stunt Race FX	106
Demon's Crest	107

R$ 44,90 Super Nintendo

Título	Cód.
Animaniacs	108
Bugs Bunny II	109
Fatal Fury 2	110
Mortal Kombat	111
Speed Racer	112
Street Fighter 2x	113
Super Mario Kart	114
Tiny Toon Wacky Sports	115
Top Gear 2	116
World Heroes 2	117
Bonkers	118
Lethal Enforcers	119
Double Dragon V	120

R$ 59,90 Mega Drive

Título	Cód.
Bubsy 2	121
Ecco Jr	122
Fifa Soccer	123

R$ 49,90 Mega Drive

Título	Cód.
Fatal Fury	124
Mortal Kombat	125
Street Fighter 2 CE	126
Animaniacs	127
Duel - Test Drive 2	128
Championship Soccer	129
Lethal Enforcers 2	130

TOP 10 - SÓ R$ 79,90

1- Donkey Kong Country (SN)
2- NBA Jam TE (SN,MD e agora 32X)
3- Super Street Fighter II (SN e MD)
4- Mortal Kombat II (SN, MD e 32X)
5- Lion King (SN e MD)
6- Batman & Robin (SN e agora MD)
7- X-Men 2 (SN e MD)
8- Mega Man X2 (SN)
9- Road Rash 3 (MD)
10- Mickey Mania (SN e MD)

E mais: International SS Soccer (SN) e Fifa Soccer 95 (SN e MD).
Killer Instinct (SN) - R$ 99,90

Importação direta em nome do cliente com frete e impostos já incluídos.

LIGUE JÁ 0800 240-240 E RECEBA EM SUA CASA.

LIGAÇÃO GRATUITA

Consulte sobre outros títulos e peça mais informações por telefone.

DIRECTSHOPPING

SAPO XULÉ

Sapo Chulé é a versão tupiniquim do famoso Psycho Fox, vertida para o português pela TecToy

***DICA:** procure itens nos ovos, mas cuidado, pode haver inimigos*

***DICA:** pendure-se nesta vara e jogue-se para lugares mais distantes*

Por Marjorie Bros

Se você tem a impressão de já ter visto este jogo antes, não fique preocupadinho, achando que não vai bem do juízo. Sua cabeça está perfeita. (Espero!)

PAGANDO SAPO

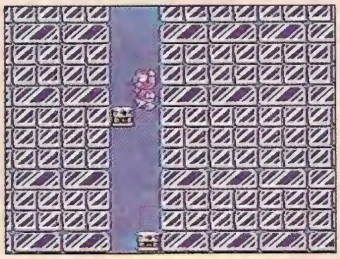
A primeira aventura do **Sapo Xulé** em videogame vai levar todo mundo para o brejo. Lá você terá de enfrentar moscas gigantes, girinos e outros bichos esquisitos para salvar a Rãzinha e os habitantes da lagoa das garras do Sapo Boi. Mas não vai ser tão difícil: o gráfico é o mesmo de **Psycho Fox**, seguindo aquele velho costume de alterar só o personagem e dizer que é tudo novo.

Há outros personagens no jogo, como esse rato, que pula alto mas corre pouco

O porquinho é muito lerdo, mas é forte e quebra paredes de tijolos

Além disso, todas informações aparecem na tela em português. Se o jogo parece moleza, difícil vai ser aguentar o chulé do sapinho. Boa sorte e pouco olfato!

Fase de bônus: sua missão é achar o caminho certo para ganhar itens e vidas. Ou então caia no buraco

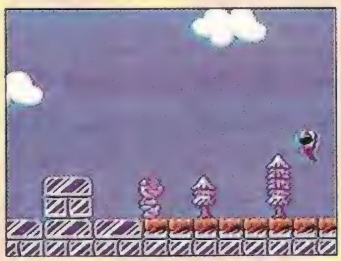


***DICA:** com o pula-pula, você acha saídas e passagens secretas*

SAPO XULÉ **3.5**

MASTER	
SEGA / TEC TOY	
2 Mega - 7 Fases	
1 Jogador	
Ação	
GRÁFICO	■■■■
SOM	■■
CONTROLE	■■■■
FUN FACTOR	■■■■
	1 2 3 4 5

Use o sapato cheio de chulé para acertar os inimigos

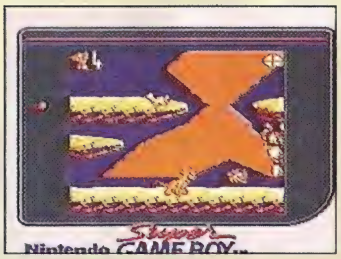


Nas fases de gelo, vá pelo chão marrom para não escorregar

Por Marjorie Bros

THE LION KING

DICA: ao se pendurar, ponha ↑ para voltar à plataforma



DICA: use o rugido para afastar inimigos menores

O Rei está de volta. A vítima agora é o portátil da Nintendo. Local mais que apropriado para Simba fazer as suas travessuras e dar os seus pulinhos. Melhor para mim, fã de carteirinha desse leãozinho. Assim, posso levar meu título preferido na bolsa e jogar a qualquer hora sem complicações. Mesmo em duas cores, **The Lion King** para Gane Boy mantém viva a aventura dos irmãos mais desenvolvidos.

CÓPIA CARBONO

Quem já conhece as aventuras de Simba no Mega ou SNes não vai encontrar novidades aqui. O cart é uma adaptação das versões para 16 bits, com fases bem diversificadas, que exigem habilidade e raciocínio. A historinha é aquela do desenho animado da Disney. O malvado Scar arma uma trama diabólica que culmina com a morte do Rei Mufasa. Simba, ainda filhote, foge com medo e abandona a sua terra natal. No exílio, faz novas amizades: Timão e Pumba. Quando volta para reclamar a corôa, Simba tem de lutar contra o tio para salvar a selva. Como no enredo original e nas outras versões, o jogo começa com Simba pequenininho e, conforme os progressos no jogo, o filhote vai crescendo, adquirindo força e novos poderes. Os gráficos e o som são bons e mantêm o padrão do portátil da Nintendo. Mesmo assim fica díficil competir com as versões coloridas. Poderiam pelo menos ter criado uma versão Super Game Boy, colocado uma moldura personalizada, como a que aparece em **Daffy Duck** (*SGP* 16). Minha única queixa é a jogabilidade, é preciso ser fera para controlar o leãozinho.

DICA: matar a hiena é fácil, fácil. Espere até que ela fique imóvel e pule em cima dela. Fuja de suas avançadas

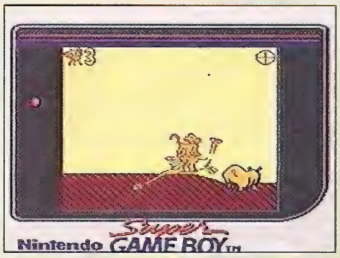
DICA: pule no desenho de Simba para marcar a fase

DICA: antes de seguir em frente, desça pela direita e pegue uma preciosa vida

DICA: pule no rabo do rinoceronte, direcione o seu salto segurando o botão

Pegue o ícone especial de cada fase e curta uma fase bônus. Aqui, Pumba e Timão estão atrás de guloseimas

DICA: para matar o porco-espinho, solte o rugido e pule. Cuidado com o besouro, ele costuma explodir



Depois das primeiras girafas, os macacos dão uma força ao Simba. Em cima do avestruz, fique atento às árvores

REI LEÃO	3.0
G.BOY	
VIRGIN	
2 Mega - Fases N/D	
1 Jogador	
Ação - Continue	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

Por Baby Betinho

Chegou o mais recente World Heroes ao Neo Geo. Pancadaria da boa, meu irmão. O antecessor, **World Heroes 2 Jet**, não era tão rápido. Mesmo assim "perfect" é um adjetivo um pouco forte para esse cart. São 14 personagens, a mesma turma que estava presente na versão anterior. A eles se somam os mestres Zeus e Neo Dio, o lutador metálico que apareceu em **WH2**, agora reformulado.

WORLD HEROES PERFECT

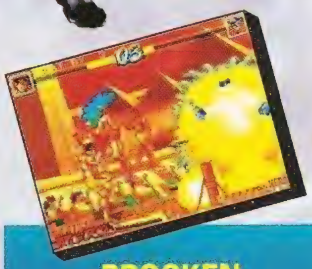
HERÓIS OU VILÕES?

Tudo mundo já está careca, como eu, de saber que a maioria dos lutadores são baseados em "heróis mundiais" como Bruce Lee, Joana D'Arc, Hulk Hogan e Jack, o estripador (esse não foi bem um herói). A empresa ADK mudou o esquema dos controles: agora eles se parecem com os de **Samurai Shodown**, com os botões A, B e AB para socos e C, D e CD para chutes. Apertando os botões BC se provoca o oponente. Cada lutador possui um ataque particular (que é acionado com ABC): tem gente que ataca, outros destroem magias, outros usam apenas fintas. A barra auxiliar "Hero" dá mais força aos golpes, incrementa os especiais, e não deixa você não ser derrubado por completo. Se sua energia estiver piscando, os fatais podem ser usados, como manda a tradição. A boa nova em **World Heroes Perfect** é que a energia começa a piscar quando chega à metade, e não em 25%, como na maioria dos jogos feitos pela SNK. Assim, suas chances de usar o fatal são maiores. Bem ou mal, esse é o melhor **World Heroes** da série. Quase perfeito!

JANNE
FIRE BIRD
→↓↘→↗ + AB
THE ANGEL ARROW
↓↙←↓↘→ + BCD

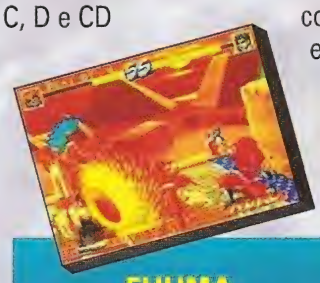
JACK
THE GREAT HERO
↓(carregar) ↑ + BD

HANZOU
SLICE THE SHIMMERING LIGHT
→←↙↓↘→ + AC



BROCKEN
GERMAN EXPLOSION
BC + BC + ABC

RASPUTIN
THE SECRET GARDEN
↓↙←→ + AC



FUUMA
EXPLODING ATOMIC CRASH
→↘↓↙←↖ + AB
FIREBALL SLUG TRICK
↓↙←↓↙←↓↙← + ABC

KIM DRAGON
THE DRAGON SUPER FININSH
→←→ + BD

SHURA
THE MUETAI MACHINE-GUN
↓↙←↙↓↗ + BD

J. MAX
THE HIPER JOHNNY SPECIAL
↓↘→↓↘→ + AC

C. KIDD
PIRATE PUNISHIMENT
←↓↙ + BC

MUSCLE POWER
DANGEROUS GIANT BREAKER
↓↘→←↙↓ + AB

RYOKO
THE MUGGER THROW
→←↙↓↘→ + BCD

ERICK
THE WHALE SNARFER
↓↙←↙↓↘ + BD

MUDMAN
HEAVENS BLOWS
→↘↓↙←↔ + AB BC CD

GOLPES, GOLPES E MAIS GOLPES

As letras (A,B,C e D) referem-se ao controle do Neo Geo ou do Arcade. Todos as sequências apresentadas devem ser acionadas quando sua energia estiver piscando. Os demais golpes especiais do jogo aparecem durante as demos. OK?

RYOFU
THE GIRAFFE BOMBER
→↘↓↙←↖ + CD

J.CARN
THE FIRE BLAST
→←↙↓↑ + AC

WORLD HEROES PERFECT

3.8

NEO-GEO

ADK

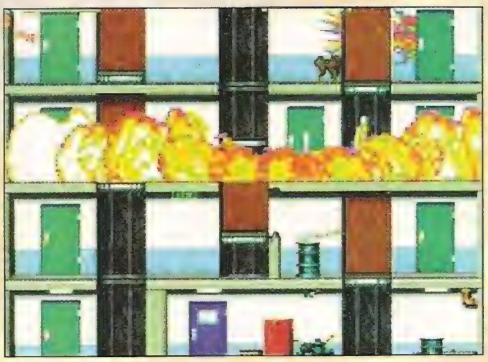
226 Mega - 16 Lutas

2 Jogadores simultâneos

Luta - Memory Card

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

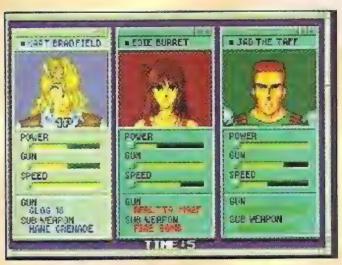
ELEVATOR ACTION RETURNS



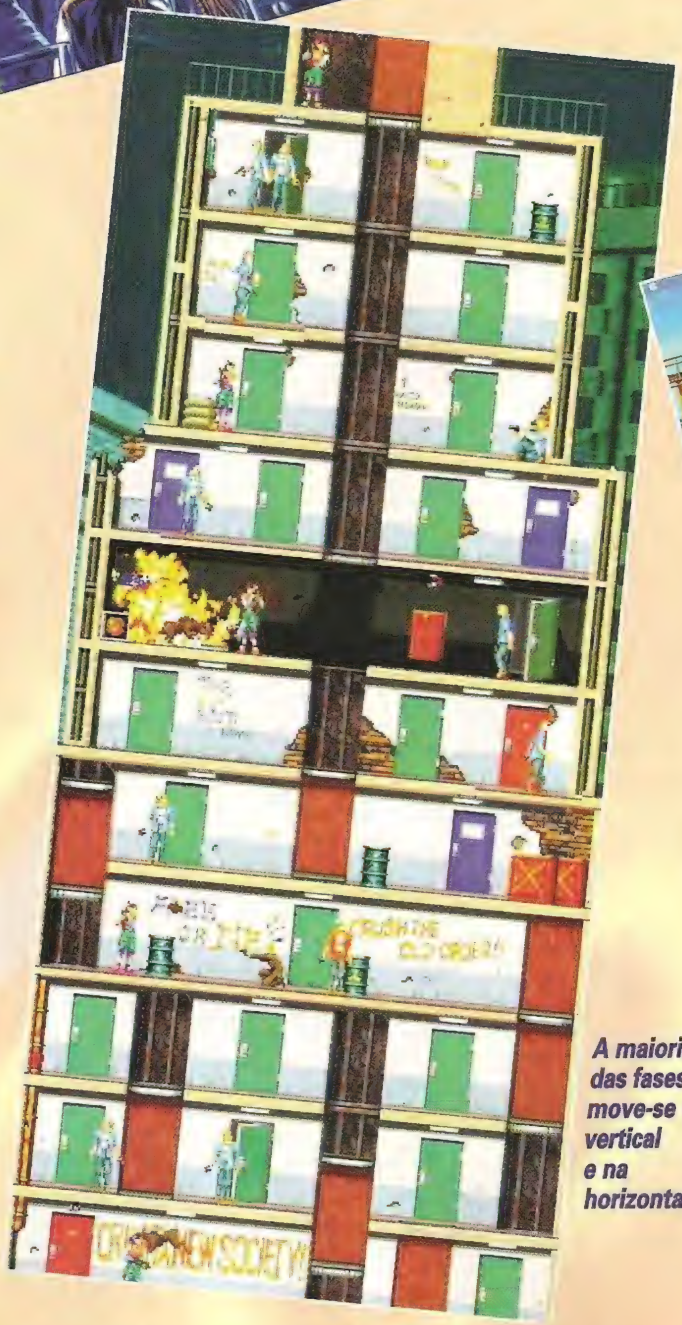
DICA: *guarde as bombas para quando você realmente precisar delas*

Por Marcelo Kamikaze

O clássico dos anos 80 está de volta! A missão continua a mesma: procurar informações secretas atrás das portas e destruir tudo que se mova. Agora são 3 personagens para jogar nos 6 níveis. As fases variam em tamanho e visual e vão do velho prédio a um aeroporto cheio de terroristas. Entre as novas armas, o lançador de mísseis e a metralhadora são as mais potentes. As fases, bem desenhadas, garantem a ótima qualidade gráfica. Os cenários se movem na vertical e na horizontal, uma diferença considerável da antiga versão. Os personagens, apesar de pequenos, são bem realistas, assim como seus movimentos. Os sons autênticos estão lado a lado com os gráficos, com direito a barulho de passos e tudo mais. Nada de escadas, pegue uma carona neste elevador!



Escolha o personagem de acordo com o seu estilo de jogabilidade



A maioria das fases move-se na vertical e na horizontal

DICA: *quando os inimigos atacam de todos os lados, use as bombas como escudo*

O último chefe faz algumas provocações durante o jogo

ELEVATOR ACTION RETURNS
ARCADE

4,2

TAITO

6 Níveis

2 Jogadores simultâneos

Ação - Continue

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

AGORA VOCÊ JÁ PODE DETONAR TODAS AS FASES DO SEU GAME !

AS MELHORES DICAS, TÁTICAS E PASSWORDS ESTÃO AQUI...

Chega de levar Game Over!
Escolha seu jogo, memorize o código correspondente
DISK 900-0969 e aguarde o momento de discar o código do jogo escolhido.

Por enquanto só no Estado de São Paulo

SUPER NES
Códigos e jogos

502 Aladdin - estágios finais/passwords
693 Animaniacs-cmd/itens/fase inicial e 1
694 Animaniacs-fases finais/passwords
503 Art of Fighting 2 - john/robert/lee
508 Batletoads x D Dragon - fas. finais
675 Capitão Comando
511 Contra 3 - até fase 3
512 Contra 3 - fases finais
513 Cool Spot
514 Demons Crest - até fase 5
515 Demons Crest - fases finais/passw
518 Donkey Kong - estágios 4 e 5
519 Donkey Kong - estágios 6 e 7
520 Donkey Kong - itens/amigos deles
525 Fatal Fury Special - geese / terry
526 Fatal Fury Spc - jubey/cheng/ryo
527 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
528 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
676 Fievel
529 Fifa Soccer International
677 Fighters History
530 Flintstones
533 Goof Trop - Pateta
534 Home Alone 2
695 Indiana Jones-cmd/itens/fases 1 a 3
696 Indiana Jones-fases finais/passwords
678 International Star Soccer
535 Jungle Book
679 Justice League-aquaman/superman/batman
680 Justice League-flash/arqueiro/m.maravilha
536 Krusty's S Fun House
537 Lion King - até fase 1
538 Lion King - fases 2 a 6
539 Lion King - fases 7 a 10
681 Maximun Carnage
682 Megaman X2-acessór/armas/fase inicial a 2
683 Megaman X2-fases 3 a 13
684 Megaman X2-fases 14 a final/dica especial
685 Megaman X2-passwords
540 Mortal Kombat 2 - barak/kitan/sub zero
541 Mortal Kombat 2 - jax/milena/dicas
542 Mortal Kombat 2 - l.kang/scorpion
543 Mortal Kombat 2 - lutadores secretos
544 Mortal Kombat 2 - repiel/k.lao/jony
547 NBA Jam - dicas especiais
548 NBA Jam - passwords
549 NBA Live 95
550 Nigel Mansell
553 Power Athlete
555 Power Rangers - fases finais/passw
556 Power Rangers - golpes
561 Prince of Pérsia - passwords
686 Rama Meia 2-man/woman/mose/akane/king
687 Rama Meia 2-demais lutadores
688 Road Runners
562 Rock and Roll Racing
697 Rockman 7-burst man/cloud man
698 Rockman 7-tunk man/freeze/i mezzo/s man
699 Rockman 7-s man/t man/ t man/dr. willy
700 Rockman 7-passwords
563 Samurai Shodown - 4 lutadores
564 Samurai Shodown - mais lutadores
565 Soccer Shotout
689 Spiderman
566 S Street Figh 2 - ryu/ken/bison
567 S Street Figh 2 - camy/chunli/dalsim
568 S Street Figh 2 - hond/veg/sagt/tawk
569 S Street Figh 2 - djay/blank/guile/fei
570 S Street Figh 2 - balrog/zangief/dics
701 Top Gear 3.000
573 X-Men - golpes dos lutadores
690 Wolverine-cmd/golpes/itens/fases 1 a 3
691 Wolverine-fases finais/passwords
692 Wild Guns

MEGA DRIVE
Códigos e jogos

001 Art of Fighting - ryo/robert
003 Beavis & Butt Head
185 Brutal-cmd/modos/kung/prince/ivan
186 Brutal-chetah/kendo/r rat/foxy/passw
287 Dune 2-tanques/costruções/missões 1 e 2
188 Dune 2-missões finais/passwords
004 Ecco the Dolphin 2 - passw do easy
005 Ecco the Dolphin 2 - passw do easy
008 Fatal Fury 2 - cmd/táticas/modos
009 Fatal Fury 2 - terry/mai/cheng/wolfgang
012 Fatal Fury 2 - dicas especiais
013 Ferrari GP - passwords
015 Fifa Soccer - dicas
016 Fifa Soccer - opções/estratégias
017 Fifa Soccer - passwords
018 Fifa Soccer 95
022 Flintstones
199 Joe & Mac
023 Jungle Book
197 Justice League-aquman/superman/batman
198 Justice League-flash/arqueiro/m. maravilha
027 Krusty's S. Fun House
028 MarioAndretti Racing
032 Mortal Kombat 2 - dicas especiais
033 Mortal Kombat 2 - jax/baraka
034 Mortal Kombat 2 - johnny/cage
035 Mortal Kombat 2 - kitana/millena
036 Mortal Kombat 2 - liu kang/sub zero
037 Mortal Kombat 2 - rayden/scorpion
038 Mortal Kombat 2 - reptile/kung lao
039 Mortal Kombat 2 - shang tsung
040 NBA Jam
200 NBA Jam T.E. - dicas tela tonight matchup
201 NBA Jam T.E. - personagen secret - A a F
202 NBA Jam T.E. - personagen secret - G a M
203 NBA Jam T.E. - personagen secret - K a W
041 Nigel Mansel
045 Pantera Cor de Rosa - até fase 2
046 Pantera Cor de Rosa - fases finais
204 Pirates Dark Water-itens/fases 1 a 3
205 Pirates Dark Water-f. finais/passw./dica
047 Power Rangers - lutadores chefes
048 Power Rangers - lutadores normais
051 Prince of Persia - fases finais/passw
055 Road Rash 2 - cmd/pistas/dicas
056 Road Rash 2 - passwords
057 Road Rash 3
206 Robocop X Terminator-armas/fases 1 a 5
207 Robocop X Terminator-finais/dicas
189 Rockman Mega World-Rockman I
190 Rockman Mega World-Rockman II
191 Rockman Mega World-Rockman III
058 Samurai Shodown
059 Sonic & Knuckles - até fase 1
060 Sonic & Knuckles - fase 2 a 6
061 Sonic & Knuckles - fases finais
062 Sonic 3 - até fases de bonus
063 Sonic 3 - fases normais
192 Sparkster
064 S. Street Figh 2 - cammy/chun li
065 S. Street Figh 2 - fei/balrog/bison/zangf
066 S. Street Figh 2 - ken/ryu
067 S. Street Figh 2 - vega/sagat/hawk/djay
208 Stargate
068 Tinytoon All Star - futebol/baskt/passw
069 Tinytoon All Star - modo/boliche/hiting
070 Top Gear 2 - dicas
071 Top Gear 2 - passwords
193 Urban Strike-cmd/itens/missões 1 e 2
194 Urban Strike-missões finais
072 Virtua Rancing
209 Warlock
195 Zero Tolerance-acess/agente/passw
196 Zero Tolerance-passwords finais

Estes são apenas alguns dos jogos. Para receber a lista completa e Bottons Disk Games escreva para Cx. Postal 60053 CEP 05096-970 - São Paulo - SP e mande o nome e o endereço completo das suas locadoras.

Só R$ 1,20 por minuto !
Interurbanos Grátis !

Cobrados em sua conta telefônica em até 45 dias. Peça a permissão de seus pais

Golpe Final

Pra galera do arcade, que não pára de me procurar, aí vão os especiais do campeoníssimo Mortal Kombat 3

Por Baby Betinho

MORTAL KOMBAT 3

CYRAX

GREEN NET
←← CB
TELEPORT
←↓ D
CLOSE BOMB
Segure CB, aperte
←← CA
FAR BOMB
Segure CB e aperte
→→ CA
AIR THROW
↓→ D e, quando em close, aperte ← SB ou → SB (para aplicar este golpe o inimigo precisa estar no ar).

JAX

SINGLE MISSILE
←→ SA
DOUBLE MISSILE
→→←← SA
BIONIC RUSH
→→ CA
GOTCHA GRAB
→→ SB
GROUND SLAM
(C) CB por 3 segundos e solte
BACK BREAKER
Quando estiver no ar, segure D

KANO

SPINNING BALL
(C) CB e solte
BLADE TOSS
↓↙← SA
BLADE SWIPE
↓↘→ SA
GRAB AND SHAKE
←↙↓↘→ SB
AIR THROW
Segure D quando estiver no ar

SUB ZERO

LOW ICE
↓↘→ SB
ICE SHOWER
Sequência ↓↘→ HP. Em seguida ↓↘→← SA para um Ice Shower perto e ↓↙←→ SA para um Ice Shower longe
ICE CLONE
Sequência ↓↙← SB
SLIDE
← SB D CB juntos

ENTENDA OS CONTROLES

SA- soco alto
SB- soco baixo
CA- chute alto
CB- chute baixo
RN- corrida
D- defesa

(C)- execute os comandos entre parêntesis simultaneamente

Obs: os comandos se referem aos lutadores a esquerda do vídeo

LIU KANG

AIR FIREBALL
→→ SA (quando estiver no ar)
HIGH FIREBALL
→→ SA
LOW FIREBALL
→→ SB
FLYING KICK
→→ CA
BICYCLE KICK
(C) CB por 3 segundos e solte

KUNG LAO

HAT THROW
↔ SB
TELEPORT
↓↑
SPINNING SHIELD
→↓→ RN
AIR DIVING KICK
↓ CA juntos quando estiver no ar

SEKTOR

MISSILE
→→ SB
SEEKING MISSILE
↓↙← SA
TELEPORT UPPERCUT
→→ CB

SHEEVA

TELEPORT STOMP
↓↑
GROUND STOMP
←↓← CA
FIREBALL
↓↘→ SA

SHANG TSUNG

FIREBALL
←← SA
MULTIPLE FIREBALLS
←←→ SA para 2 fireballs. ←←→→ SA para 3 fireballs
GROUND FIREBALLS
←←→→ CB

STRYKER

RUSHING THROW
→→ CA
BATON TAKEDOWN
→← SB
LOW GRENADE
↓↙← SB
HIGH GRENADE
↓↙← SA

SONIA

RING TOSS
↓↘→ SB
TELEPORT PUNCH
→← SA
RISING BIKE KICK
←←, ↓ e CA juntos
LEG THROW
↓ SB D juntos

KABAL

FIREBALL
←← SA
WEB SPIN
↔ CB
GROUND SAW
←←← RN

NIGHT WOLF

ARROW ATTACK
↓↙← SB
HATCHET UPPERCUT
↓↘→ SA
SHADOW CHARGE
→→ CB
CHEST REFLECT
←← CA

SINDEL

WAVE SCREAM
→→→ SA
FLOAT
←←→ CA
FIREBALL
→→ SB
AIR FIREBALL
Sequência ↓↘ SB quando estiver pulando
FLOATING FIREBALL
Sequência ↓↘ SB quando estiver flutuando

MUTAÇÕES SHANG TSUNG

CYRAX
DDD
KANO
↔ D
JAX
→→↓ SB
KABAL
SB D CA
KUNG LAO
RN RN D RN
LIU KANG
Dê uma volta no direcional começando pelo 6
NIGHTWOLF
↑↑↑
SEKTOR
↓→← RN
SHEEVA
Segure CB, aperte ←↓→ e solte CB
SINDEL
←↓←CB
SONYA
↓ e RN SB D juntos
STRYKER
→→→ CA
SUB-ZERO
→↓→ SA

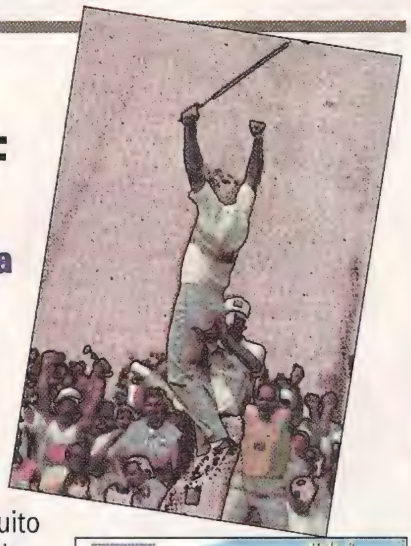
ESPORTE TOTAL

TÊNIS - BEISEBOL - FUTEBOL - BASQUETE - VÔLEI - GOLFE - AUTOMOBILISMO - ATLETISMO - FUTEBOL AMERICANO - BOXE - LUTA LIVRE

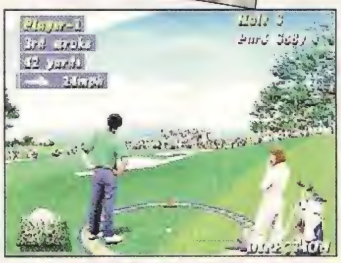
SATURN

PEBBLE BEACH GOLF

Elegância e precisão na tacada do Saturn



Jogar golfe é só pegar o taco e atirar a bola, tentando acertar o buraco, é claro. Mas este novo título para Saturn deixa o esporte muito mais divertido. O sabe tudo de **Pebble Beach** é Craig Stadler. Ele vai deixar você esperto para as condições de jogo. O game é cheio de opções. Há 3 ângulos de visão, 4 jogadores- cheios de elegância-, 7 modos de jogo e uma boa seleção de clubes. Os sons vão da simples narração aos efeitos da bola no ar e algumas músicas incidentais.



DICA: o ícone no canto da tela mostra a bola e a profundidade do gramado. Leve em conta as informações na hora da tacada

DICA: escolha seu clube com carinho. As vezes um campo mais fácil oferece melhor controle

DICA: preste bem atenção no que Craig diz, ele vai dar toques preciosos

PEBBLE BEACH Sega	4.0
CD, 4 Jogadores	Golfe
Gráfico	
Som	
Controle	
Fun Factor	
1 2 3 4 5	

NEO GEO

STREET HOOP

Basquete bom de verdade se joga é na rua

Com o Super Shot cheio, a cesta de pontos é tiro e queda. Animal!!

Se você está a fim de bater uma bolinha em qualquer lugar, a qualquer hora, **Street Hoop** resume o melhor do basquete de rua. Aqui na redação muita gente brigou pela vez de jogar. São entre 10 times de 10 países, com 3 jogadores cada. Os gráficos são ótimos, com muitos detalhes e cores. A variedade de arremessos e enterradas é ótima: jogadas de costas, ponte-aérea, enterradas com uma mão, tocos etc. **SH** prova que a melhor escola de basquete é a rua.

Para super enterradas, basta esperar a barra do Super Shot encher. Para isso, faça várias cestas no adversário

Contra os Estados Unidos, o melhor time, você não vai ter muita chance de enterrar

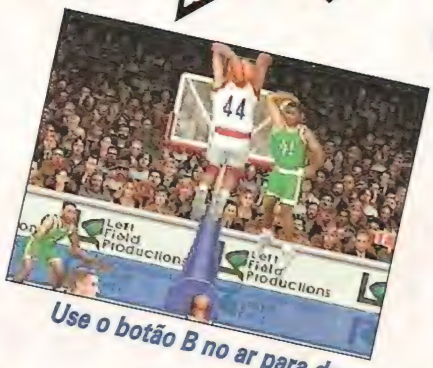
STREET HOOP SNK	4.5
CD, 1 ou 2 Jogadores	Basquete, Continue
Gráfico	
Som	
Controle	
Fun Factor	
1 2 3 4 5	

SLAM 'JAM 95

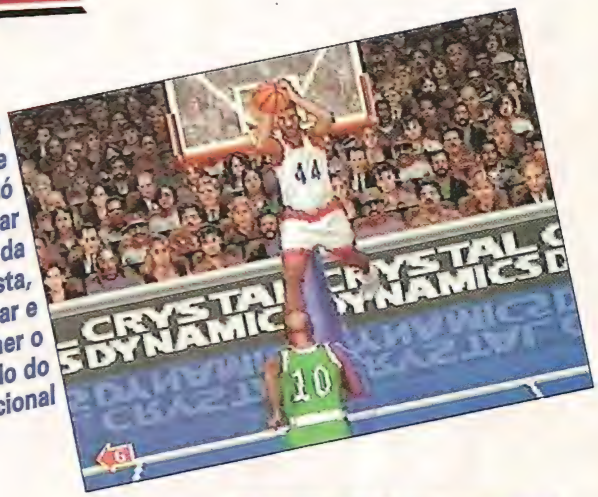
Primeiro basquete do 3DO capricha nas enterradas

Michael Jordan de volta às quadras, Houston Rockets bicampeão, a temporada 94-95 na NBA foi cheia de surpresas. E, para matar as saudades, enquanto o próximo campeonato não começa, nada melhor do que encarar um joguinho amistoso, sem empurrões e suadeira.

Com C, você rouba a bola e arremessa; com B, dê o toco no ar



Use o botão B no ar para dar o grande "toco"



Enterre do jeito que quiser: é só chegar perto da cesta, arremesar e escolher o lado do direcional

FINAL DE TEMPORADA

Slam' Jam 95 é o primeiro jogo de basquete para 3DO.

Se sobrar um rebote, já pule apertando o botão C para enterrar

Apesar das fantásticas expressões faciais dos jogadores e das enterradas quase violentas, o jogo fica devendo para quem gosta de **NBA Jam** (SNes) e do vizinho aí do lado, **Street Hoop** (Neo Geo-CD). A jogabilidade decepciona, principalmente na hora das enterradas, quando os comandos não respondem como deveriam. Em compensação, o som é da hora, com grande variedade de falas durante o jogo. Você escolhe o tipo de campeonato, com até 82 partidas. Os gráficos são excelentes, mas o jogo é lento. Parece que depois de tanta empolgação e festa nas finais do campeonato os jogadores resolveram calçar o Rider, pendurar os Reebok, Assics e Nikes e tirar umas férias.

Na escolha dos campeonatos, dá pra fazer até 82 jogos

No lance livre, aperte para lançar a bola quando a cesta estiver no canto

O computador nunca erra. O único jeito é tentar dar o toco

Alguns times tem cestinhas que não dão mole, vivem pendurados no aro`

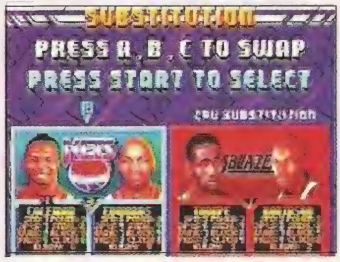
SLAM 'JAM 95
Crystal Dimamics — **3.5**

CD 1 ou 2 Jogadores	Basquete Continue				
Gráfico					
Som					
Controle					
Fun Factor					
	1	2	3	4	5

NBA JAM T.E.

Console da Sega ganha jogabilidade de um grande basquete

Finalmente chega à praça o **NBA Jam Tournament Edition** para 32X. Mesmo contendo alguns pequenos defeitos, o game traz a clássica jogabilidade run-n-gun, que confere muita adrenalina a esta versão.



DICA: substitua o jogador mais cansado em cada tempo

FESTIVAL DE CESTAS

Assim como o jogo para Mega Drive, o 32X também traz os 27 times da NBA

DICA: ameace enterrar e passe para um jogador livre fazer os 3 pontos

Dennis Rodman tem uma enterrada de babar

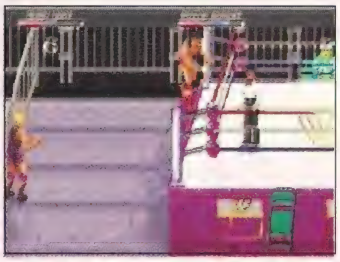
e os times de novatos, com três jogadores cada. As enterradas, cheias de ginga e malabarismo, assim como as substituições e power-ups, completam o jogo. Todos os movimentos do arcade podem ser realizados também no 32X, como, por exemplo, os rebotes e os arremessos de 3 pontos. Apesar de os controles responderem bem, a tela se move muito rápido, deixando muitas vezes você na mão, principalmente na hora dos rebotes. Os gráficos são excelentes e ajudam a aumentar a ação. A quadra e os bonecos, com exceção de algumas cabeças desproporcionais, são bem detalhados. A decepção fica por conta do som. Uma voz sem nenhuma vibração anuncia os arremessos, sem combinar em nada com o clima "nervoso" do jogo. Porém, a jogabilidade é boa o suficiente para fazer com que estas falhas pareçam minímas.

NBA JAM T.E.	Acclaim	3.8
32Mega 4 Jogadores	Basquete Bateria	
Gráfico		
Som		
Controle		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5	

WWF RAW

Acclaim entra tímida no ringue e perde chance de ganhar a luta

Desta vez os melhores lutadores da **WWF** estão juntos no 32X. Apesar de estar melhor em alguns pontos, esta versão deste game de luta livre é quase idêntica à do Mega Drive.



DICA: itens com o símbolo da WWF são aproveitáveis, mas primeiro tente nocautear o juiz

32X?

O 32X tem se mostrado uma potente máquina quando acoplado ao Mega. Só não dá para entender porque essa versão não foi melhor trabalhada. Você tem o mesmo número de lutadores, os mesmos movimentos e a mesma jogabilidade

DICA: Jogue o adversário para fora do ringue e deixe-o lá por 6 segundos

do cart para Mega. As opções a sua disposição: time, mano-a-mano, knockdown e drag-out brawl, sempre envolvendo todos os lutadores. Os avanços nos gráficos são mínimos. Apesar de coloridos e rápidos, os bonecos ainda são pequenos. Os sons são os mesmos da versão para Mega Drive e as músicas não têm nada de especial. Os controles são rápidos, mas os movimentos requerem paciência e prática. Sem nenhum elemento novo, esta versão de **WWF Raw** não inova nada. Se você tem um 32X e não conhece os títulos anteriores, este até pode ser interessante.

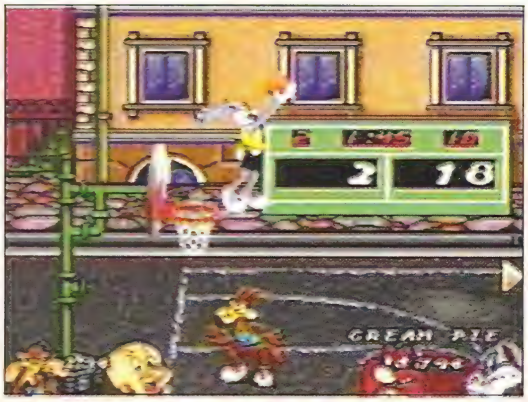
DICA: Para ganhar na hora de agarrar, pise no oponente quando ele estiver no chão e aperte botões de soco ou chute

WWF RAW	Acclaim	3.2
32 Mega 2 Jogadores	Luta Livre	
Gráfico		
Som		
Controle		
Fun Factor		
	1 2 3 4 5	

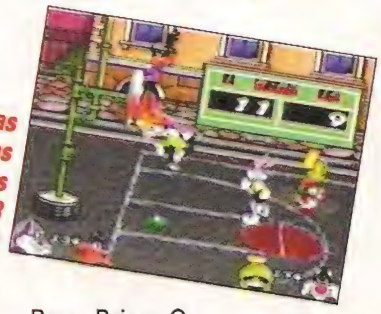
LOONEY TUNES

Pernalonga, Patolino e cia. mostram o que é ser bom de bola

Se você espera uma mera repetição dos clássicos da NBA, esqueça! **Looney Tunes B-Ball** entra na quadra com oito jogadores nada profissionais quando se trata de basquete. Pernalonga, Patolino, Marvin O Marciano, Frajola , Demônio da Tasmânia, Wile E. Coyote, Elmer e Eufrazino Puxa-Briga não respeitam algumas regras, como voltar a bola, e muito menos o tempo limite na defesa ou no ataque. O jogo é divertido, com gráficos de excelente qualidade e jogadas variadas,



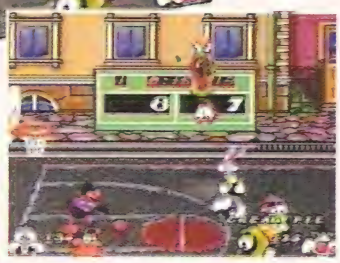
Cada personagem tem uma enorme variedade de enterradas, como esta do Pernalonga



Prefira as enterradas aos chutes de 3 pontos

principalmente as especiais, que lembram os desenhos animados. Todos os personagens têm pontos fracos e fortes. Pernalonga é especialista em tiro, mas é muito fraco na defesa, ao contrário de Patolino que é um arraso defendendo e uma negação na hora de converter três pontinhos. O miudinho Marvin é fera na velocidade e, apesar de sua pontaria não ser das melhores, pode desintegrar qualquer um dentro da quadra. Mas quem faz o adversário dançar mesmo é o Eufrazino Puxa-Briga. O baixinho dá seus tiros no pé dos caras e impede a conversão. Mas se você quiser jogar sujo no ataque, junte todos os diamantes que aparecerem na tela e selecione as jogadas especiais. Se o ataque pode jogar sujo a defesa também. Sua grana pode comprar jogadas defensivas. Simples e interessante para quem gosta dos desenhos da TV.

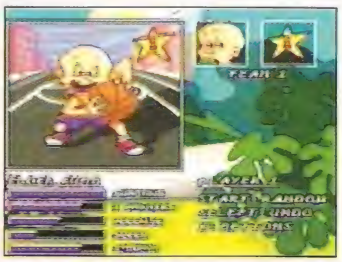
Os gráficos são o ponto alto do jogo, bem detalhados e cheios de movimento



Recolha os diamantes, com eles você poderá pagar um lance especial Acme

Use o botão R para o jogador correr mais e se livrar da marcação

Pule no tempo certo da bola para não perdê-la



Você tem oito personagens com habilidades próprias à disposição

LOONEY TUNES — **Sunsoft** — **3.5**

16 Mega — Basquete
4 Jogadores simult.

	1	2	3	4	5
Gráfico					
Som					
Controle					
Fun Factor					

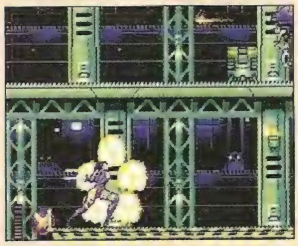
SUPER GP DICAS

Depois de atropelar as máquinas de Daytona USA (Saturn) com um cavalo, descobrimos como correr com dois cavalos. É mole? Prepare sua sela e cavalgue também no 32X (Space Harrier), no SNES (X-Men) e no Mega, 3DO...

MEGA

X - MEN 2

MUDANÇA DE FASE

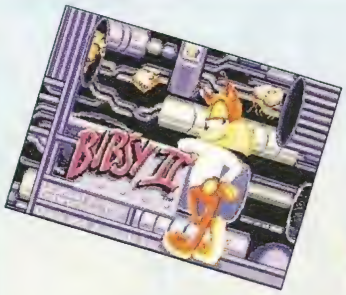


Pause o jogo e aperte ao mesmo tempo ← e C. Aí, aperte ↑↑←↓↓→ e C. Se estiver tudo certo, você ouvirá um tiro de laser. Despause e pause o jogo. Aperte → e C juntos para mudar de fase.

MEGA

BUBSY II

SEIS DICAS



Faça estes truques na tela título:

99 portable holes: aperte →↑, B e B.

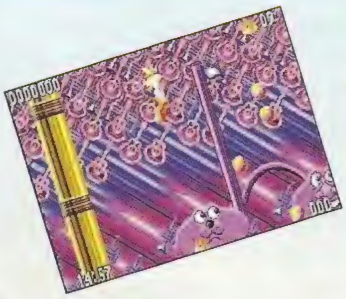
Superpulo: aperte B, A, B, C.

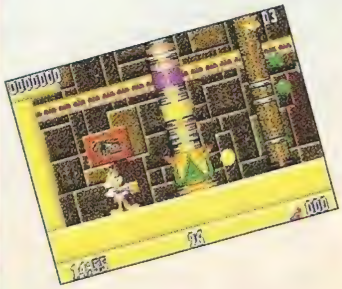
50 Vidas: aperte B, ↑, B, B e A.

Invencibilidade: aperte C, A, B, C, ↑↓.

99 tiros de nerf: aperte B, A, ←←.

99 roupas de mergulho: aperte B, ←↑ e B.





SNES

BALL Z

CÓDIGO DE TURBO

Na tela do título, aperte o botão A nove vezes seguidas e saia detonando.

3DO

SOCCER KID

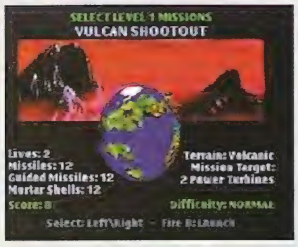
STAGE SELECT

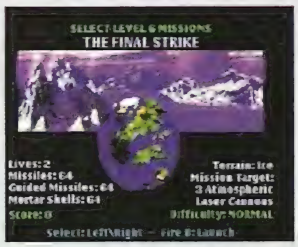
Na tela título, aperte ↑↓↑↓←↑↓↑↓→. Você ouvirá uma voz dizer "Hey, that's the cheat code". Enquanto esta voz estiver falando, aperte B. Em seguida, vá para o menu de Options e você verá uma opção de Stage Select. Aperte L e R para passar pelas fases.

JAGUAR

HOVER STRIKE

MUDANÇA DE FASE, ARMAS ILIMITADAS ETC.





Faça os seguintes truques na tela Mission Select:

Para mudar o globe speed e a direção: aperte simultaneamente os botões 4 e 6.

Para obter armas ilimitadas, energia e escudos: aperte os botões 3, 4, 6 e 7 juntos.

Vidas extras: aperte simultaneamente 3, 6, 9 e #.

Para pular de fase: aperte os botões 2, 4, 6, 7, 8 e 9 juntos.

SNES

SUPER PUNCH OUT

SOUND TEST

Depois de ligar o jogo, quando estiver no logo da Nintendo, segure os botões L e R. Isto o levará automaticamente para o Sound Test. Aperte A no controle 1 para ouvir o som ou a música qu você estiver a fim.

SUA FONTE # 1 PARA GAMES - MULTIMÍDIA E IMPORTADOS

ATACADO
(011) 952-9012

VAREJO
(011) 203-1597
204-5842

CHIPS & BITS ®
GAMES E MULTIMÍDIA
MENORES PREÇOS - MELHOR ATENDIMENTO

LIGUE (011) 203-1597
IMPORTAMOS - DISTRIBUÍMOS

- *Enviamos por Sedex*
- *Aceitamos cartão de crédito*

Estamos abertos ao público em geral de seg. a dom. das 9 às 21:340

SONY PLAYSTATION
SEGA SATURN
PANASONIC 3DO
SEGA 32 X
SUPER NES
MEGA DRIVE
NEO GEO CD
CD-ROM
E MUITOS OUTROS

TEMOS TAMBÉM: Patins "in-line", Rollerblade, Acessórios etc.

LOJA 1 (Atacado e Varejo): Av. Nova Cantareira, 3228 - Tels./Fax: (011) 203-1597 e 952-9012
LOJA 2 (Só Varejo): Av. Tucuruvi, 248, loja 4 C (dentro do hip. Cândia): Tel.: 204-5842
ATENÇÃO! TRAGA ESTE ANÚNCIO E CONCORRA A PANASONIC 3DO*

*Promoção válida até 24/06/95

SUPER GP DICAS

SATURN

CLOCKWORK KNIGHT

999 VIDAS

Na tela título,digite a seguinte sequência: ↑→ 9 vezes,↓ 6 vezes, ← 7 vezes, Z, X, Y, Y, Y e Z. Comece o jogo com vidas suficientes para ir até o final.

PUBLICIDADE

TILT'S GAME LOCADORA

TILT'S 1
Av. do Imigrante Japonês, 93 S.L.
Tel. 843 9021
TILT'S 3
Av. Jabaquara, 1469 Loja 21
Tel. 583 3468
TILT'S 4
Av. Heitor Penteado, 1928
Tel. 65 5393

SALÃO DE JOGOS

Master System
PlayStation
Neo Geo CD
Game Gear
Mega Drive
Game Boy
Super Nes
PC Engine
Playdia
Nintendo
Neo Geo
Jaguar
Saturn
32 X
3DO

Locações
Vendas
Assist. Técnica

32X

MOTOCROSS CHAMPIONSHIP

PASSWORDS PARA AS PISTAS

250cc class:

Track 1: EDAAAAAAA]G
Track 2: qWwwBEJAooG
Track 3: cmYRjHSAQJH
Track 4: LAZC[KVAOpH
Track 5: jSxCnOdAcK]
Track 6: uipD]SmAEr]
Track 7: 76ZEJWvAsLJ
Track 9: R2SWtb4AOMK
Track 11: xZT3OeCBAOL
Track 12: n3DoQhGBouL

Com o Super Bike:

Track 1: GAAAAAAA]M
Track 2: XWwwhEKAgoM
Track 3: BrQBjHPAEJN
Track 4: nHRykJVAopN
Track 5: dW5CmfA]KO
Track 6: VrhTnPmAsqO
Track 7: UAKU]TpAQLP
Track 9: 2[S1qV1AUMQ
Track 11: oGjmNcCBUNR
Track 12: CbT3OfKB8tR

SATURN

PANZER DRAGON

AÇÃO TOTAL

Na tela título, gire o direcional no sentido horário repetidamente até aparecer a opção "Rolling Mode". Agora é só dar 2 toques na diagonal para ter uma visão de 360 graus.

MEGA

RED ZONE

JOGUE ASTEROIDS

Comece o jogo, vá para a opção Passwords na tela título e aperte Start. Digite: C, C, A, C, A, A, C, A, C, A. Aperte Start e divirta-se com Asteróides.

SNES

ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL

TUDO À VONTADE

Para consequir shurikens, vidas e hit points infinitos, comece uma nova partida e dê start para parar o jogo. Agora, basta digitar as senhas:

Shurikens: ↓ A, B
Vidas: B, A, B, B, Y
Hit points: B, ↑, B, B, A

MEGA SNES

TRUE LIES

VIDAS INFINITAS, ARMAS E INVENCIBILIDADE

Fácil, fácil. Basta usar as passwords:
BGWPNS para obter todas as armas,
BGLVS e ganhe vidas infinitas,
BGGRLY para invencibilidade.

3DO

RETURN FIRE

INVENCIBILIDADE

Comece o jogo e vá para a tela "attack-craft select". Dirija-se para a opção com sua nave e aperte C. Segure os botões L e R e, enquanto isso, aperte B e C. Continue segurando estes 4 botões e aperte o botão Stop. Isto o levará para a opção Exit Game. Nesta tela, continue segurando os 4 botões e aperte ↓. Um som confirma o truque. Escolha a aeronave e fique invulnerável.

SNES

BUBSY II

SEIS MANHAS PARA JOGAR COM O GATO

Use as sequências abaixo na tela título:

99 Portable Holes: →, ↑, select e select
Superpulos: B, A, B e Y
50 Vidas: B, ↑, B, Select e Y
Invencibilidade: X, A, B, Y, ↑ e ↓
99 Tiros Nerf: B, A, ← e ←
99 Roupas de Mergulho: B, ←, ↑ e B

32X

SPACE HARRIER

MAIS CONTINUES

Espere o logo da Sega. No momento em que ele vier, aperte e segure os botões A e C e, sem soltá-los, aperte Start. Comece o jogo e você terá 3 continues.

PUBLICIDADE

PROGAMES
MOOCA

SEMPRE AS ULTIMAS NOVIDADES!!!

LOCAÇÃO DE:
Super Nes
3 D O
Saturno
Mega Drive
Neo Geo
Neo Geo CD
Playstation
Jaguar
Sega CD
32X
Master
Nintendo
Game Boy
Game Gear

RUA JUVENTUS, 831
MOOCA / SP - SP
TEL (011) 591 0039

OUTRAS LOJAS:
Lapa 831.0444
Santana 950.6329
V. Mariana 549.7383
Pinheiros 280.3220
Ipiranga 273.6784
V. Olimpia 822.0515
V. Carrão 295.1190
Moema 536.0529
V. Formosa 918.9117
Tremenbé 953.6743
Guarulhos 209.0971
S.B. Campo 452.2612
Osasco 705.2701
Diadema 746.1986
R. Preto (016) 625.8094
Ourinhos (0143) 222.424
S.J. Campos (0123) 41.7250
Indaiatuba (0192) 75.3025
BA - Salvador (071) 248.8609
BA - Sr. Bonfim (075) 841.1776
DF - Asa Norte (061) 274.3311
DF - Cruzeiro Novo (061) 234.8822
MG - Betim (031) 531.3036
PB - João Pessoa (083) 226.2369
PE - Recife (081) 465.4029
RJ - Meier (021) 596.2111

SUPER GP DICAS

P.STATION

GUNNERS HEAVEN

MODO PASSWORD

Na tela título, quando estiver escrito "Push Start", aperte Select e os botões L1, R1, L2, R2. Aí, entre com 2 letras para efeitos especiais: MA leva para a fase 2, UT para a 3 e RH para a 4.

SATURN

PANZER DRAGON

4 SUPERDICAS

INVENCIBILIDADE

Muito útil num jogo difícil como este. Digite na tela título: L L R R ↑↓←→.

As letras INVENCIBLE MODE irão aparecer.

EPISODE SELECT

Na tela título, digite: ↑↑↓↓←→←→ X Y Z. Escolha a fase e mande bala.

FREE PLAY

Como sempre na tela título: ↑ X → Y ↓ Z ← Y ↑ X. Você terá direito a continues infinitos.

SENTENÇA DE MORTE

Quer morrer? Então digite L, R, A, B e C ao mesmo tempo em qualquer momento do jogo.

SATURN

DAEDALUS

ITENS ESPECIAIS

Durante o jogo, segure os botões L e R do controle 1 e, sem soltá-los, digite no controle 2: A para carregar o shield, B para ganhar energia, C para encher a munição, X (aumentar o nível da arma), Y (suprir itens), Z (carregar o mapa) e Start (passar de fase).

SATURN

DAYTONA USA

DOIS CAVALOS

Você pensou que existisse só um cavalo no **Daytona**? Para ganhar mais um equino, chegue em 1° lugar no modo endurance, usando o cavalo (em qualquer pista ou nível de dificuldade). O cavalo 2 traz um filhote junto.

CARROS NA MOLEZA

Carros extras? Na tela título pressione L, R, C, Y e ↘. Sem soltá-los dê Start.

LISTA DE MÚSICAS

Na hora de escrever suas iniciais, em vez delas, coloque as desta lista para ouvir músicas consagradas de jogos da Sega.

A.B - After Burner
E.R - Enduro Racer
EXN - Exhaust Note
G.F - Galaxy Force
GLC - G-Loc
GPR - GP Rider
H.O - Hang On
O.R - Out Run
ORS - Out Runners
P.D - Power Drift
QTT - Quartet
R.M - Rad Mobile
S.C - Stadium Cross
S.F - Strike Fighter
S.H - Space Harrier
SDI - SDI
SHO - Super Hang On
SMG - Super Monaco GP
T.B - Thunder Blade
TOR - Turbo Out Run
V.F - Virtua Fighter
V.R - Virtua Racing
VMO - Vermillion
BNB - Bonanza Brothers
DST - Dunk Shot
GDA - Golden Axe
TET - Tetris
VFT - Virtua Fighter 2
KOS - Daytona USA
LGA - Daytona USA
SKH - Daytona USA
P.P - Daytona USA
A.Y - Virtua Fighter
J.B - Virtua Fighter
S.B - Virtua Fighter
PAI - Virtua Fighter
K.M - Virtua Fighter
W.H - Virtua Fighter
J.M - Virtua Fighter
LAU - Virtua Fighter
.KK - Original
AKJ - Virtua Cop
ANI - Altered Beast
AO. - Super Monaco GP
ASA - Strike Fighter
DEK - Virtua Cop
H.S - Dynamite Ducks
HSB - Galaxy Force
IGA - Columns 2
ISO - Power Drift
JIM - Alien Syndrome
K.T - Hang On
KAG - After Burner
KAO - Dunk Shot
KAZ - Scramble Spirits
KEN - Line of Fire
KOU - Alex Kidd
M.M - Super Hang On
MAS - Enduro Racer
MIT - R360
MMM - SDI
NAG - G-Loc
NAK - Thunder Blade
OKA - Rent a Hero
OSI - Turbo Out Run
SAO - Alien Storm
TAK - Super Thunder Blade
TRS - R360
UME - Moon Walker
YAM - Blockseed
YAN - Columns
YOJ - Bonanza Brothers
YUI - Flash Point

ARCADE

MORTAL KOMBAT 3

JOGUE COM SMOKE

Controle 1: aperte SA, D nove vezes, CA duas vezes

Controle 2: dê SA duas vezes, SB duas vezes, D duas vezes, CB três vezes, CA quatro vezes

Smoke torna-se uma lutador permanente no jogo

OS GOLPES DE SMOKE

TELEPORT UPPERCUT
→→ e CB

AIR THROW
No ar, segure defesa

SPEAR
←← e SB

KÓDIGOS PARA O VERSUS MODE

UNLIMITED RUN

Controle 1: aperte SB quatro vezes, D seis vezes e CB seis vezes

Controle 2: aperte SB quatro vezes, D seis vezes e CB seis vezes

O botão Run poderá ser usado continuamente

PSYCHO KOMBAT

Controle 1: SB nove vezes, D oito vezes e CB cinco vezes

Controle 2: SB, D duas vezes e CB cinco vezes

Seu lutador se transforma sem seu controle

RANDPER KOMBAT

Controle 1: SB quatro vezes, D seis vezes

Controle 2: SB quatro vezes, D seis vezes

O lutador se transforma várias vezes durante a luta

DARK KOMBAT

Controle 1: SB seis vezes, D oito vezes e CB oito vezes

Controle 2: SB quatro vezes, D duas vezes e CB duas vezes

As luzes se apagam a cada pancada

NO LIFE BARS

Controle 1: SB nove vezes, D oito vezes e CB três vezes

Controle 2: SB uma vez, D duas vezes e CB três vezes
As barras de energia dos dois lutadores desaparecem

THROWS DISABLE

Controle 1: SB uma vez

Controle 2: SB uma vez

Você não pode jogar o oponente longe durante a luta

BLOCKS DISABLE

Controle 1: D duas vezes

Controle 2: D duas vezes

Não haverão mais bloqueios

PLAYER ONE: HALF ENERGY

Controle 1: D três vezes, CB três vezes

O player one começa o round com metade da energia

PLAYER TWO: HALF ENERGY

Controle 2: D três vezes, CB três vezes

O player 2 começa com metade da energia

PLAYER ONE: QUATER ENERGY

Controle 1: SB sete vezes, CB sete vezes

O player 1 começa com 1/4 da energia

PLAYER TWO: QUATER ENERGY

Controle 2: O player 2 começa com 1/4 da energia

FIGHT SMOKE

Controle 1: SB duas vezes, CB cinco vezes

Controle 2: SB duas vezes, CB cinco vezes

FIGHT NOOB SAIBOT

Controle 1: SB sete vezes, D seis vezes e CB nove vezes

Controle 2: SB três vezes, D quatro vezes e CB duas vezes

O vencedor do primeiro round luta o próximo com Noob Saibot

FIGHT MOTARO

Controle 1: SB nove vezes, D seis vezes e CB nove vezes

Controle 2: SB cinco vezes, D seis vezes e CB quatro vezes

O vencedor do 1° round luta o próximo com Morato

FIGHT SHAO KAHN

Controle 1: D três vezes e CB três vezes

Controle 2: SB cinco vezes, D seis vezes e CB quatro vezes

O vencedor do 1° round luta o próximo com Shao Kahn

FIGHT GALAGA

Controle 1: SB seis vezes, D quatro vezes e CB 2 vezes

Controle 2: SB quatro vezes, D seis vezes e CB oito vezes

Jogue uma fase de Galaga

OBS: ***os códigos devem ser acionados na tela Versus que aparece depois da seleção do personagem***

CA- chute alto; CB- chute baixo; SA- soco alto; SB- soco baixo; D- defesa

PUBLICIDADE

IRON BED
ALUGUEL DE TODOS OS CONSOLES
Jogos para sistemas 3DO, Jaguar, CDX, SNES, Mega
LOCAÇÃO A PARTIR DE R$ 1,50
R. Peixoto Gomide, 414 - Centro - SP.
Fone: (011) 284.3857
Atendemos somente São Paulo

PUBLICIDADE

VIDEO & GAME
MC LOCADORA
LOCAÇÃO E VENDAS
Acessórios
Cartuchos
Consoles
Assistência Técnica
Rua R-1- Nº 195 - St. Oeste - Goiânia-GO
Fone: (062) 291-1607

PUBLICIDADE

LOCAÇÃO E VENDAS VIA SEDEX PARA TODO O BRASIL
Speed Game
LOCADORA
3DO - NEO CD - PLAYSTATION
SATURNO - SUPER NES - MEGA DRIVE
LIGUE E CONFIRA NOSSOS PREÇOS
R. Profº Francisco de Domênico nº 948
Jd. Bom Retiro - Santos - Tel/Fax: (013) 230.4449

PUBLICIDADE

MSM GAME LOCADORA
MAIS DE 1000 TÍTULOS ORIGINAIS
TEMOS CDs PARA 3DO E SEGA CD
EM BREVE, TAMBÉM MULTIMÍDIA
ASSISTÊNCIA TÉCNICA
TUDO ISSO E MUITO MAIS
CONFIRA!
Rua Cristiano Viana, 1182
Fone: 864-5083

Por Baby Betinho

the adventures of BATMAN & ROBIN DETONADO

Estou até vesgo de tanto ver morcego este mês. Ainda bem que tomei todas as vacinas anti-rábicas quando era apenas baby, aspirante a Betinho. A versão da Konami de Adventures of Batman & Robin é bem diferente do jogo da Sega. A versão para Mega Drive atrai pelo desafio: muitos inimigos e fases difíceis. O jogo para SNes é mais requintado graficamente, feito sob medida para os fãs do cavaleiro das trevas, preservando inclusive a música original.

BATMAN SEM ROBIN

Outra diferença é que nessa versão você joga apenas como Batman. O menino prodígio fica chupando o dedo e olhando a ação do morcegão. São oito fases e sua missão é ir atrás de um pessoal que já é conhecido de outros carnavais. Adivinhe: Coringa, Mulher Gato, Pinguim, Charada. Essa moçada fugiu do asilo para insanos de Arkham e está aterrorizando os pobres cidadãos de Gotham City. Mas não é aí que está a dificuldade. O caminho até os bandidos é bem acidentado e sempre reserva surpresas para você. Para ajudar Batman na confusão você conta com um arsenal dos mais variados: ganchos, bumerangues, bombas de fumaça etc. É só dar uma chegadinha na Bat-caverna e escolher o apetrecho mais apropriado para enfrentar as dificuldades da fase em que você estiver. Os gráficos e os cenários fazem você se sentir no desenho animado. A trilha sonora é fantástica e já faz parte da coleção de hits do Lord. Difícil é conseguir que ele empreste para a galera poder gravar.

BATMAN & ROBIN — **4.8**

SNES

KONAMI

16 Mega - 8 Fases

1 Jogador

Aventura - Passwords

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

OS BATITENS

SEMPRE DISPONÍVEIS

Batrang: use-o à distância. Não atinge todos os inimigos.

Smoke Bomb: adormece os inimigos. Mais eficiente com os inimigos à distância (máx. 5).

ESPECIAIS

Grappling Gun: use o gancho para lugares altos e de difícil acesso.

Gas Mask: reduz os danos causados por gases tóxicos à metade.

DE USO LIMITADO

Star: ataque alternativo. Causa sérios danos aos inimigos (máximo 9)

Flash Light: ilumina salas escuras. Aperte o botão A para mudar movimentar a lanterna.

Spray Gun: bota os inimigos pra dormir. Use de perto (máx. 9).

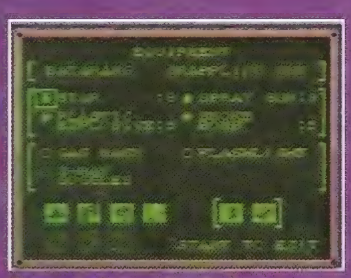
X-Ray Goggles: use para achar armadilhas e passagens secretas.

Plastic Explosive: use no ataque e para abrir caminho por paredes. (máximo 5)

Master Key: abre todas as portas. Só pode ser achado na fase 3.

FASE 1 AMUSED TO DEATH

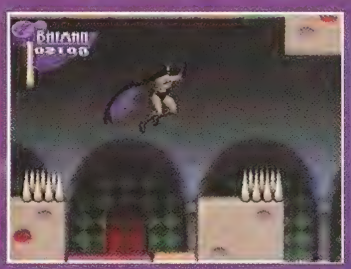
O coringa aterroriza Gothan City, colocando explosivos no parque de diversões. Batman deve desarmar as bombas antes que alguém acabe ferido.



Nesta tela você seleciona as bat-gerigonças. Noinício, só o batrang e o grappling gun estão disponíveis

Aqui, fique abaixado. Depois do ataque, desfira chutes. Fique atendo aos inimigos que saem pela janela

Para subir em diagonal até o topo, aperte → + botão B



Neste ponto, utilize o grappling para se livrar dos espinhos

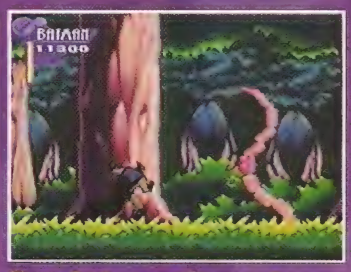
CHEFE: *procure agarrar o coringa e atirá-lo ao chão. Chutes baixos também funcionam bem para acabar com o cara*

Espere o soldado de brinquedo atacar com a lança. Neste momento, suba e dê um golpe em sua cabeça. Desça, repita a operação e chega de brinquedo

Mais manha do isso impossível. Fique abaixado e chute as bombas atiradas pelo coringa

Continue abaixado para não correr o risco de bater a cabaça no pilar

Quando atacado, acerte as bombas

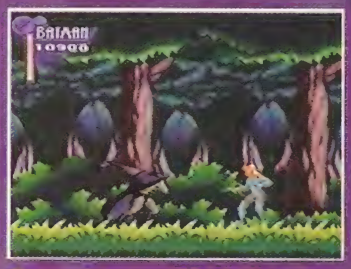


Para destrua a raiz, acerte três batrangs bem no centro dela

Fique esperto, estas árvores tem o péssimo hábito de cair bem na hora em você está sobre elas

Use o grappling e evite os espinhos

Chão falso a vista. Avance pulando para não cair no buraco



Segundo nossa Marjorie, em mulher não se bate nem com uma flor. Congele as bandidas com o batrang e siga em frente

CHEFE: *para passar por Poison é preciso muita agilidade e paciência. Abaixe para escapar*

FASE 2
NO GREEN PEACE

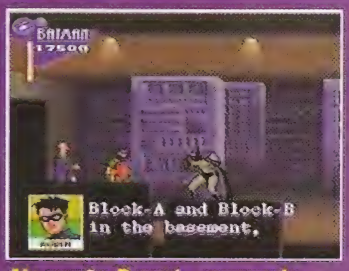
Poison Ivy criou plantas carnívoras para atacar os cidadãos de Gothan City. Batman deve atravessar a perigosa floresta e cortar o mal pela raiz.

FASE 3
FOWL PLAY

O demônio emplumado, o Penguim, ataca o Museu de Arte de Gotham. Batman & Robin devem encontrar e depenar o danado.

Dê um pulo na batcaverna e pegue a lanterna (flash light). Ela é útil para localizar bombas no chão

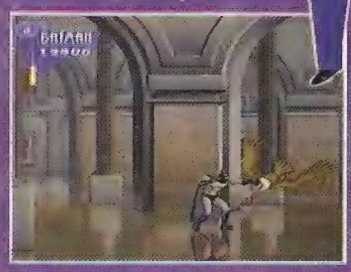
Siga em frente, deixe o menino prodígio e salve o primeiro refém



No porão B está o segundo refém. Lá, de quebra, você ganha a chave mestre (master key)

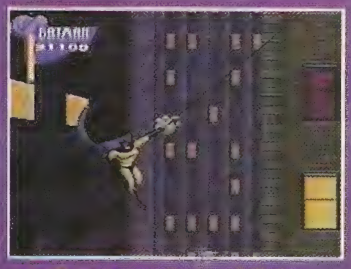
Use o interfone e peça uma mãozinha a Robin para achar os próximos reféns

the adventures of BATMAN & ROBIN DETONADO



Mate o gavião (não é o da Fiel) com uma sequência rápida de socos

Apenas uma pequena preliminar com a mulher gato

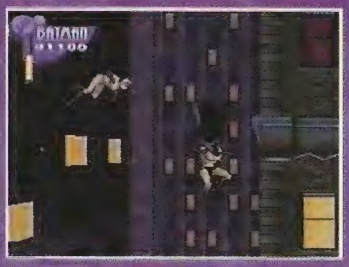


...soltar o gancho rapidinho quando aparecer o ponto de exclamação

Entre nesta porta...

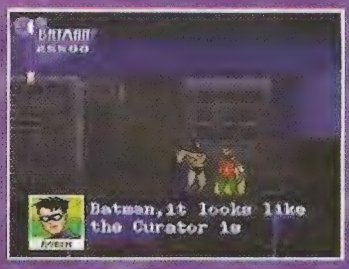
Elevadores levam você a novos lugares...

CHEFE: pule os tiros do helicóptero. Quando o Pinguim parar, meta o bandido numa gelada. Para isso, agarre-o e detone-o com uma boa sequência de socos

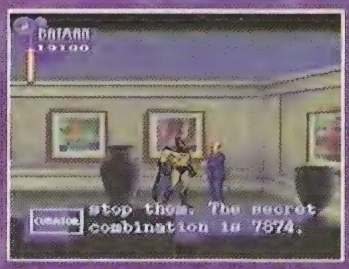


Na hora da queda, evite ficar na frente da Mulher Gato. Depois é só ficar atento para...

... e encontre um "life" dando sopa



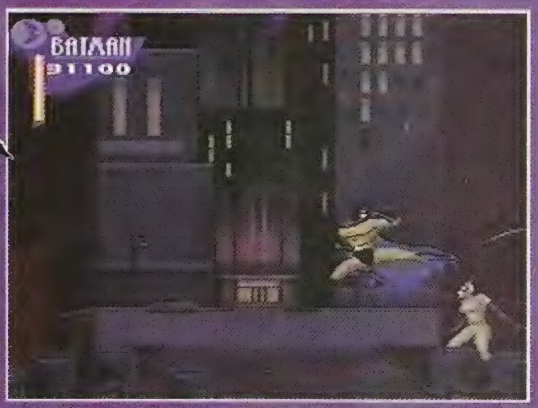
Quando a luz acabar, vá novamente ao porão "B" e salve Robin



Salve o diretor e ele lhe dirá a senha da porta do segundo andar

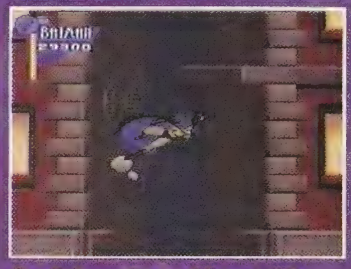
FASE 4
TALE OF THE CAT

Tem gata no pedaço! Para encontrar a felina, o homem morcego terá que escalar edifícios e correr sobre telhados pela noite.



Mulher com chicote é jogo duro. Use e abuse das voadoras e fique atento às chicotadas

Use a senha do diretor. Não adianta anotar pra usar mais tarde, pois ela muda a cada partida



Aqui é preciso subir na vida. Mas suba na diagonal que a sua ascenção será mais rápida. Cuidado com os ventiladores

BATCONTROLE

Y- atira
A- brequa
B - acelera
L-R- para curvas fechadas

FASE 5
TROUBLE IN TRANSIT

Um acidente deforma o rosto de Harvey Dent, transformando-o no vilão Duas Caras. Harvey culpa Batman pela desgraça e prepara uma cilada.

Aqui é proibido ficar parado. Pé na tábua

Neste ponto, ganhe tempo utilizando → + B. Batman irá agarrar o inimigo

Pedacinho muito do enjoado. Use o gancho várias vezes até chegar à sala de controles. Na hora de usá-lo, ponha o controle para a lateral e nunca para a diagonal

Não atire nos carros, desvie e passe batido

FASE 6
PERCHANCE TO SCREAM

Um ex-professor universitário, o Scarecrow, quer controlar Gotham City amedrontando todo mundo. É hora de por fim a esse pesadelo.

Só desvie, não se preocupe em acertar as bexigas

Dentro do Zeppelin, cuidado com a tremedeira e o

Nas curvas, procure seguir a tangência correta para se dar bem

Fique longe dos homens de capa marron, se não quiser ser agarrado

CHEFE: defenda (botão R) a sequência de tiros. Quando Duas Caras parar, distribua chutes

Aqui sim. É hora de mandar chumbo nos carros e desviar das bombas que vão chover em você

Nesta tela, utilize a máscara de gás para amenizar o efeito do veneno

CHEFE: procure atirar em diagonal, saindo da linha de fogo de Duas Caras. Quando a mira estiver sobre o batmóvel, breque e desvie

Mate os inimigos e pegue o life na moleza

FASE 7
RIDDLE ME THIS...

Batman enfrenta Charada no labirinto do minotauro. Para salvar o comissário Gordon e sua filha, nosso herói deve vencer um jogo mortal de realidade virtual.

the adventures of BATMAN & ROBIN DETONADO

As setas indicam as opções de caminho para Batman. Novelos de lã e migalhas no chão não adiantam, fique atento ao caminho

Procure sempre por esse item. Ele recarrega as armas

Use o explosivo neste local para abrir uma passagem secreta

A resposta da primeira charada é a curva (opção do meio)

A chave "C" é a resposta da segunda charada

Neste ponto, pule a interrogação e atire um explosivo para abrir uma passagem

Pule novamente e ataque mais explosivos para achar suma nova passagem

H.B. (Human Brain) é a resposta correta da terceira charada

CHEFE: movimente-se rapidamente até a peça cair. Depois disso, dê voadoras. Se Batman ficar encurralado, utilize a peça como apoio na hora de saltar

Para matar esse mestre, use socos rápidos. Quando ele chegar perto, use a parede como apoio para pular

Espere o bispo atacar três vezes antes de avançar

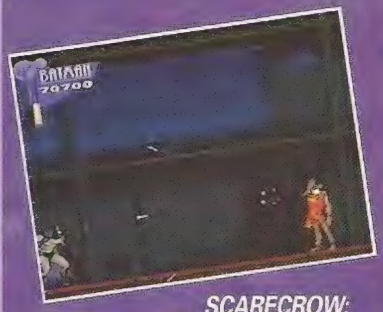
Seja rápido. No momento em que ele soltar o raio, pule

No mesmo ritmo, destrua as torres, para não ser surpreendido pelo tabuleiro que se desfaz

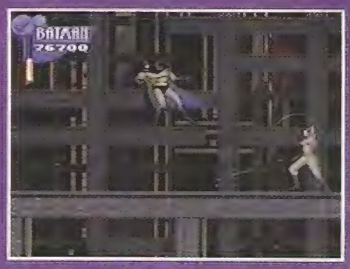
FASE 8
THE GAUNTLET

Todos os criminosos de Gotham, entre eles o Coringa, armam uma conspiração para eliminar o homem-morcego. Acabe com essa ameaça.

PINGUIM: quando o empenado atacar com o guarda-chuva, pule sobre ele e desfira vários socos. Se ele voar, (pinguim voa?) vá para o outro lado da tela



SCARECROW: no começo, vá para o lado esquerdo da tela. Espere seus disparos e dê uma voadora



MULHER GATO: fuja de seu potente chicote. Não tente agarrá-la (o resultado não vai ser bom) e abuse das voadoras

TWO-FACE: vá direto ao seu encontro e aplique várias rasteiras. Quando ele virar bola, corra para o canto da tela e passe por cima com um pulo

MAN-BAT: no momento em que ele vier para cima de você, pule com a voadora. Cuidado com os seus ataques laterais

Batman & Robin conseguem livrar Gotham City, dos temíveis criminosos. Bruce Wayne já pode receber de novo em sua mansão

JOKER: quando o coringa passar sobre você, desfira uma voadora

Se o palhaço atacar bomba, pule e ataque com socos. Mas cuidado com seu perfuminho, é um cheirinho de doer

PASSWORDS

Mais mamão com açúcar do que isso, impossível. No fim de cada fase, você recebe um batcódigo para a próxima missão.

FASE 2

FASE 3

FASE 6

FASE 4

FASE 7

FASE 5

FASE 8

DESERT DEMOLITION

Starring Road Runner and Wile E. Coyote

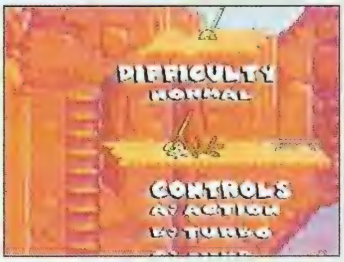
DETONADO

Por Lord Mathias

Para a moçada que está saudosa do antigo e bom desenho de Papa-léguas e Wile Coyote, ***SGP*** traz uma aventura escaldante na seção detonado deste mês . **Desert Demolition,** inspira-se no desenho em quase tudo. A diferença é que, se você quiser, Papa-Léguas para com essa história de fugir de lado e correr atrás do Coyote.

JOGABILIDADE DUPLA

A grande sacada da Sega é que você pode escolher entre os dois personagens. Se quiser suar um pouco a camisa e caçar o ligeirinho Papa-Léguas, fique com o Coyote. O desastrado está impossível e conta com a ajuda de uma série de apetrechos e bugigangas, todas fabricadas pela ACME, é claro. Por isso, é melhor não contar muito com garantia de fábrica. Agora, se o seu negócio for velocidade, não pense duas vezes, mano. O Papa-Léguas não usa nenhuma das surpresas escondidas nas caixas ACME, mas tem uma grande e poderosa arma: suas pernas. Os cenários e a animação do jogo lembram muito o desenho animado. O som também é inspirado na série da TV e pontua muito bem a ação. É beep-beep para tudo que é lado.



Procure estes itens em todos os lugares, as vidas sempre estão escondidas ou ficam em pontos de difícil acesso

DESERT DEMOLITION	4.0
MEGA	
BLUE SKY/SEGA	
8 Mega - 7 Fases	
1 Jogador	
Ação - Continue	

	1	2	3	4	5
GRÁFICO					
SOM					
CONTROLE					
FUN FACTOR					

Você pode acabar com essa história de o Coyote sempre se dar mal. É bem verdade que, para isso, você vai depender dos "utensílios" distribuídos ao longo do caminho pela ACME em suas caixas. Boa sorte.

Red Rock Rendez Vous

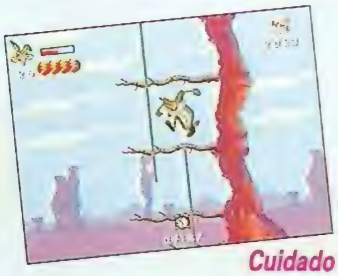
Os espinhos e a porta de ferro atrapalham na hora de pegar itens...

...mas com a cama elástica você pode contar

As caixas ACME têm itens para pegar o Papa-Léguas

Neste caixa você vai encontrar molas para pular mais

As luvas de boxe podem dar um combo em você



Cuidado com as cordas, na verdade elas são pavios

O canhão vai lançá-lo aonde o direcional indicar; as escadas estão escondidas no cenário

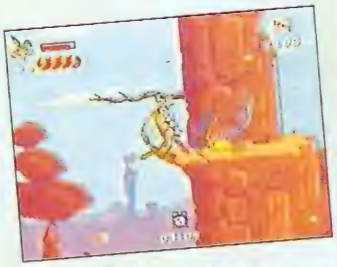
No caminho de baixo, quando estiver nesta parte de espinhos, entre e encha a vida

No caminho de cima, vá pela cama elástica

Pare perto dos esgotos e depois caia pegando todos os itens que conseguir

Depois disso, siga a seta pelas camas elásticas

Pegue carona no canhão



Pare nas plataformas que estiverem bem à direita

E saia da fase num foguete!

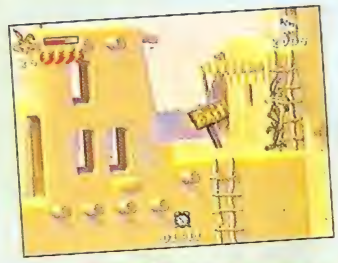
Buttes and Ladders

Siga pelo caminho da direita sem descer, fica tudo bem mais fácil

Utilize os balões para pegar mais energia. Vá pulando sobre eles

Com essa rodinha, você sai bem rápido. Continue até alguém brecá-lo

Destas caixas ACME deitadas saem ratos mecânicos com bombas. Tenha cuidado!!



Para sair, suba a escada

Com esta caixa ACME você pega o capacete de equilíbrio

Quando o Coyote cair para a esquerda, coloque para a direita e vice-versa

Vá sempre por cima e pela direita

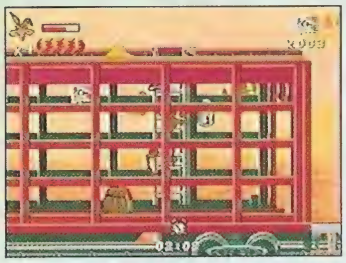
Pule neste vão, mas cuidado com o teto, ele cai

Aí é só ir para a saída

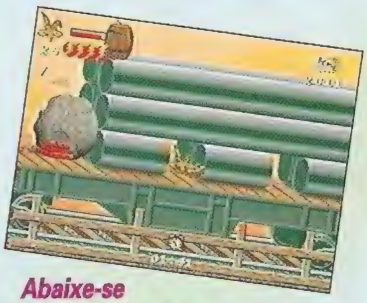
Desert Demolition Starring Road Runner and Wile E. Coyote

DETONADO

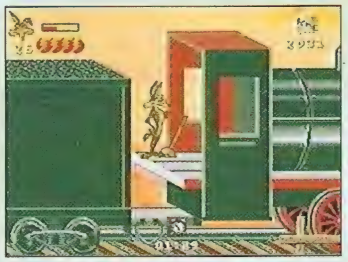
Cho Cho Terrain



No trem, você pode ir tanto por cima quanto por baixo



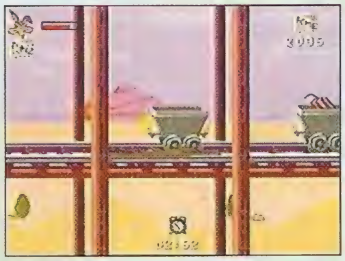
Abaixe-se para pegar a vida



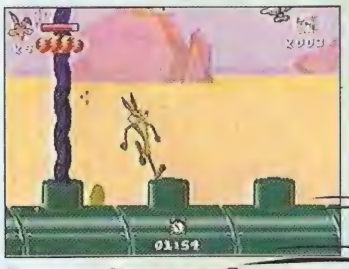
A saída da fase é bastante original: puxe a alavanca na cabine do trem

Use a catapulta para ganhar tempo na fase

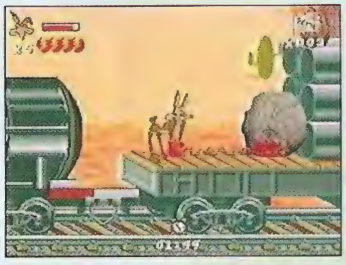
Pegue rápido os patins no barril ACME



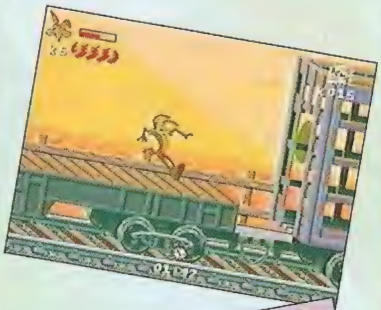
Cuidado com os carrinhos com TNT. Nos que não há TNT, dá até pra pegar carona



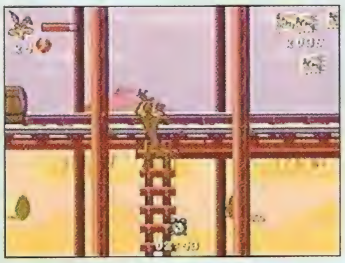
Pegue os itens, mas fique atento às bigornas. O petróleo vai lançá-lo para cima



Estoure a bomba por diversão e para pegar os itens

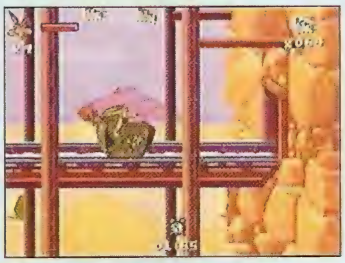


Seguindo o caminho de baixo, você vai evitar encontrar muitos barris de TNT



O lance desta fase é apenas descer pelas escadas

Aqui, estoure a bomba e suba na pedra para pisar no barril de TNT



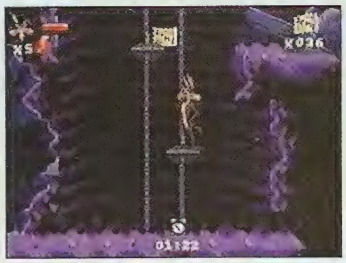
Procure itens nas cavernas, mas cuidado com as molas

Barril novo, muito cuidado com a bomba dele

A saída é bem lá embaixo

Karl's Bad Caverns

Vá descendo com muito cuidado, os barris rolam aos montes



Os carregadores de carvão podem levá-lo. Procure por itens e ache caminhos

Use a catapulta para pegar a vida

Cuidado para não ser atropelado

Pra acabar, pegue uma caroninha no canhão

Granite Gulsh

Cuidado com os barris que soltam bombas e espinhos. Esta fase é como a do deserto. Valem as mesmas dicas. Apenas corra em direção à direita e muito brevemente você vai achar a saída.

Desça e entre na caverna. Chegando lá, continue a descer, usando este caminho obrigatório. Vá até o final, lá embaixo

Atenção: pegue a caixa ACME e voe o mais rápido que for possível

Suba tudo de novo. Ufa! Use as camas elásticas e as catapultas para ajudá-lo

Procure por outra asa logo que cair e até a próxima

Pegue itens quando precisar e solte bombas no caminhão puxando a alavanca. Cuidado para não ser atropelado!

É aquele negócio: o cara é muito rápido. Outra boa notícia é que ele não precisa das tais caixas ACME. O negócio é pegar os itens. Eles ajudam muito. Atenção, as vidas estão sempre escondidas. Pau na máquina!!

Buttes and Ladders

Vá sempre correndo com Papa-Léguas. Ele não tem muitas vantagens. Só fuja das caixas ACME

Estes barris já são velhos conhecidos, atrapalham até o Papa- Léguas

O estilo do looping é parecido com o de Sonic

Desert Demolition Starring Road Runner and Wile E. Coyote

DETONADO

A saída é logo ali

Red Rock Rendez Vous

Mesmo estilo: camas elásticas e portas de ferr. Mas vá sempre pela direita

Os espinhos não atrapalham tanto como com o Coyote, mas as caixas ACME estão aí para torrar a paciência

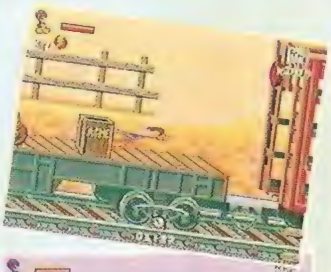
Vá sempre por cima, este caminho é quase obrigatório

Procure itens e vidas nesta caverna

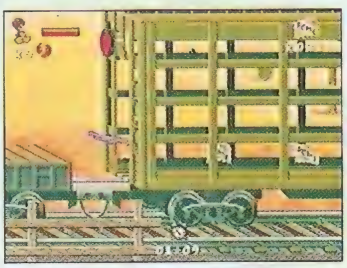
A saída é sempre mais rápida com o Papa-Léguas

Cho Cho Terrain

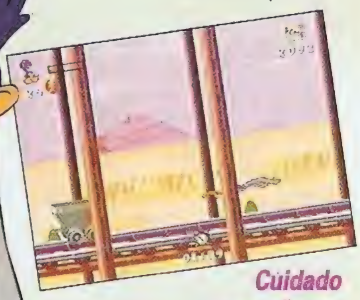
Vá pegando os itens



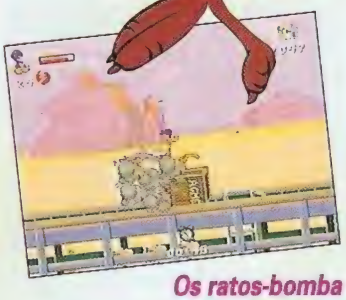
As catapultas e o petróleo lançam você para o alto



Cuidado com as molas

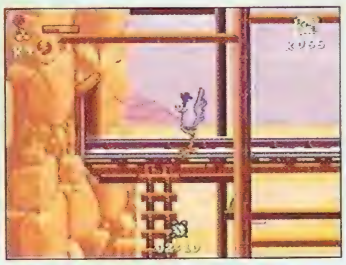


Cuidado para não ser atropelado pelos carrinhos



Os ratos-bomba estão nas caixas de ACME deitadas

A saída é na alavanca para o trem brecar

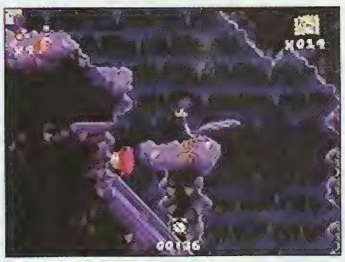


Com o Papa-Léguas, na hora de descer as escadas é só colocar para baixo

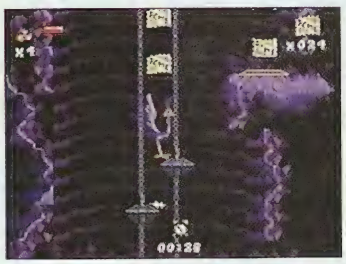
Desça sempre e procure itens nas cavernas

A saída é logo aí

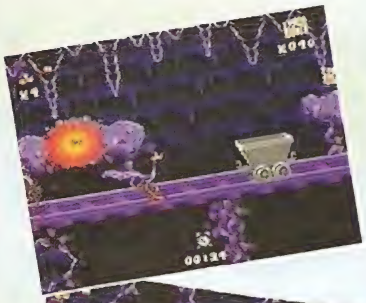
Karl's Bad Caverns



A fase é bem parecida com a do Coyote, mas com algumas molas que a deixam bem mais rápida, no estilo Sonic



Aqui, carregadores de carvão e barris vão ser os pentelhos de plantão. Prepare-se, há muitos deles



Descendo sempre, você vai dar num trilho. Quando chegar lá, tome cuidado com o carrinho. A saída fica perto, mantenha a tranquilidade

Siga sempre o caminho do trilho e, pra variar um pouco, não tire os olhos dos barris nem por um minuto

Pegue uma carona com o canhão para subir

Desça pelo caminho obrigatório e depois siga à direita

Caixas ACME e barris complicam o seu trajeto, como de costume

Entre na caverna e siga o caminho até a saída

Granite Gulsh

Fase no estilo deserto. Corra sempre à direita. As dicas do deserto servem aqui

Catapultas e canhões inovam o cenário. Procure mais itens

A saída é breve

Aqui a coisa complica, não é tão simples como com o Coyote

Vá por cima, pegando os itens e aproveitando os canhões

Depois desça, pegue velocidade e saia da fase

Grand Finale

Siga as dicas do lobo. Depois é só encarar o encontro com essa galera aí na cabeceira da mesa

COMPUTER Zone

CONEXÃO PERMANENTE COM O MELHOR DA INFORMÁTICA

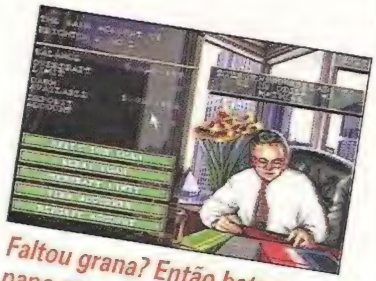
VIRE PRESIDENTE DE SEU CLUBE

Ultimate Soccer Maneger é sua chance de mostrar que é melhor do que os cartolas brasileiros

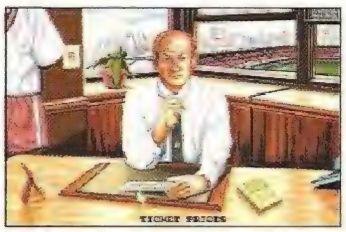
Você começa com estádio pequeno, mas com sorte pode chegar a ter um Maracanã

Nos arquivos, estão as fichas de seus jogadores. Para efetuar uma compra ou venda é só pegar o telefone

Seu negócio é um bom jogo de simulação? E também é fanático por futebol? Então erga as mãos para o céu e agradeça. O seu jogo já existe. **Ultimate Soccer Manager** é um título que promete virar sensação, principalmente aqui no Brasil. Afinal, aqui todo mundo tem um pouco de técnico e presidente de clube, quando não é também goleiro, zagueiro e ponta-esquerda. Você está no comando de um clube de futebol e deve estabelecer as diretrizes de sua agremiação e fazer com que elas sejam cumpridas: cuidar do passe dos jogadores, construir estádios, vender bonés e camisetas com a imagem do time etc. Só não vale seguir o exemplo dos nossos dirigentes e deixar a final do campeonato sem um estádio decente. Ou vender o Marcelinho por US$ 500 mil e comprar o Romário por US$ 6 mi para ser vice.



Faltou grana? Então bata um papo com o gerente do banco



A diretoria dá as diretrizes a serem seguidas

É sempre bom ir ao campo e dar uma olhada no patrimônio

TEC TOY INVADE A PRAIA DO CD-ROM

O Rei Leão é um dos 10 títulos da Disney Interactive que a Tec Toy está t razendo para o CD-Rom

Apostando num crescimento recorde do número de aparelhos multimídia instalados no Brasil, a Tec Toy começa a jogar pesado no setor. Só na última Fenasoft foram lançados 23 títulos para CD-Rom, além de outros 10 em disquete. Depois de cruzar dados de fabricantes e revendedores, a empresa projeta para o final deste ano um parque instalado de 315 mil aparelhos multimídia. Até o final de 97, esse número subiria para 1,2 milhão. Em parceria com pesos-pesados mundiais como a Electronic Arts, Virgin, Accolade, Viacom e UB Soft, a Tec Toy promete lançar 80 títulos em CD-Rom em 95. Mas há também títulos em disquete para aqueles que ainda não tem um kit multimídia. O jogo **Where's in the World is Carmem Sandiego** ganhará uma versão em disquete todinha em português. Entre os lançamentos em CD estão **Heart of Darkness**, **Magic Carpet**, **The Legend of Kyrandia 3** (***SGP 15***), **Creature Shock**, **Lands of Lore**, **Renteless**, **Around the World in 80 Days** e **Cyclemania**. Os baixinhos não foram esquecidos. A empresa fechou contrato de exclusividade com a Disney Interactive e, de imediato, traz 10 lançamentos com personagens consagrados, como **Rei Leão**, **Aladdin**, **Mickey** e **A Bela e a Fera**. O destaque vai para o CD **Mônica, a Dentuça**, um gibi interativo com jogos e passatempos, feito com a trupe do desenhista Maurício de Souza.

Mônica, a Dentuça é a surpresa nacional da Tec Toy para atrair o público mais jovem para os jogos em CD-Rom

CRIE PRESENTES NO SEU PC

Seja original e crie a sua própria estampa para camiseta

Para facilitar, várias gravuras já estão inclusas no aplicativo

Tá a fim de dar aquele presentão pra namorada, pro pai ou pro amigo e não faz a mínima idéia do que comprar. Gift Maker é um software que ajuda você a criar seus próprios presentes. Você pode estampar camisetas, bolsas, calendários etc. É um dos jeitos mais fáceis e rápidos para presentear a namorada ou emplacar o Dia dos Pais, se ele for moderno.

INDIANA JONES

Todos os tesouros de Indiana Jones acabam de ter seu valor reduzido ao preço de um iôiô. Em **Indiana Jones and His Desktop Adventures** você pode criar uma série de pequenos jogos. O modelo é ideal para quem gosta de jogos de aventura, mas não tem 20 horas livres para terminar o jogo. Você pode terminar o jogo em menos de uma hora e criar outro em poucos segundos. Disponível para Windows, versão em disquete.

A versão Windows de Indy é ideal para jogadores que gostam de ação mas não querem esquentar a cuca

DICA DO LEITOR

Para vencer corridas em Nascar Racing, para PC, comece a corrida normalmente e dê pelo menos 3 voltas no circuito. Se você estiver com o carro indestrutível, bata em outro carro e surgirá a bandeira amarela. Daí é só ultrapassar todos os carros e ficar em primeiro lugar. Feito isso é só sair do jogo e salvá-lo. Entre no campeonato e escolha "previous race", no mesmo circuito, você estará em primeiro.

Luiz Cláudio Teixeira Rodrigues, Rio de Janeiro, RJ

Aproveitamos a dica do Luiz Cláudio e abrimos a oportunidade para quem quiser enviar dicas para os jogos de computador. Aguardamos!

LIBERE A GRANA DE SUA CIDADE

Se você é um daqueles administradores que tem sérios problemas com o orçamento ou com o tamanho de sua cidade, pode dormir tranquilo. **Simcity 2000 Urban Renewal Kit** permite que você construia sua cidade da maneira que quiser e, o que é melhor, sem limitação financeira. O resultado de sua obra pode ser impresso em três tamanhos diferentes.

AMES • GAMES • GAM
IMPORTADOS
SUPERNINTENDO
VERIFIQUE ESTES PREÇOS INCRÍVEIS!!!

R$ 69,00
BATMAN & ROBIN
DONKIE KONG COUNTRY
FINAL FANTASY 3
NBA JAM T.E
POWER RANGER
SAMURAI SHOWDOWN

R$ 59,00
ADAMS FAMILY VALUE
CLAYFIGHTER 2
FIFA SOCCER
ITCHY & SCRATCH
KIRBY'S AVALANCHE
KIRBY'S DREAM
LION KING
MAXIMUM CARNAGE
METAL WARRIOR
MORTAL KOMBAT 2
PINBALL FANTASIES
RISE OF ROBOTS
SPEED RACER
THE FLINSTONES

R$ 49,00
GP-1 PART 2
JURASSIC PARK 2
MEGAMAN X2
MICKEY MANIA
NIGEL MANSEL 2 INDY CAR
STREET RACER
STUNT RACER FX
SUPER STREET FIGHTER 2
TINY TOON WACKY SPORT
TURN E BURN
WOLVERINE
WORLD HERO 2
X-MAN

R$ 39,00
AERO ACROBAT
BUGS BUNNY
CHESTER CHEETAH 2
DAFFY
DUCK
DREAM TV
F ZERO
FATAL FURY 2
FLASHBACK
INSPECTOR GADGET
KING OF DRAGONS
MARIO ALL STAR
MARIO IS MISSING
MEGAMAN SOCCER
MEGAMAN X
MICROMACHINES
MORTAL KOMBAT
NIGEL MANSEL RACE
PEACE KEEPER
ROCKY RODENT
SLAM MASTER
SONIC BLASTMAN
PEACE KEEPER
ROCKY RODENT
SLAM MASTER
SONIC BLASTMAN
STREET FIGHTER 2
TINY TOOM
TOP GEAR 2
UTOPIA
WE'RE BACK

TEMOS TAMBÉM OUTROS JOGOS PARA NINTENDO SEGA 3DO ETC

PEÇA INFORMAÇÕES PORTELEFONE

Importação direta em nome do consumidor final, os preços indicados, incluem todas as despesas de importação e frete até São Paulo. Outras cidades, acrescentar frete por correio. Máximo um jogo por pessoa por semana. Ligue para maiores informações.

GV IMPORTADOS
R. Vitória, 27 - Stª Ifigênia
Cep: 01210-001 - São Paulo/SP
LIGUE E PEÇA (011) 223.4899

Mortimer

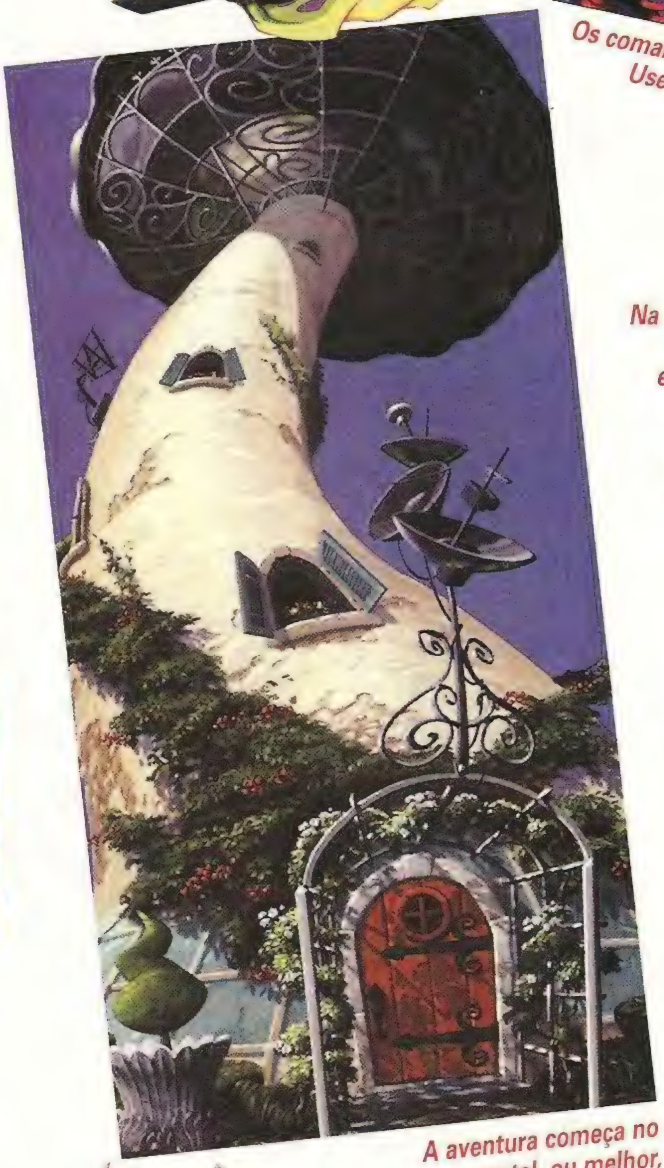
and the Riddles of the Medallon

Depois do grande sucesso de **Full Throttle**, a Lucas Arts resolveu desembarcar em novas praias, com bóias e salva-vidas para as criancinhas. **Mortimer and the Riddles of the Medallion** foi desenvolvido para crianças entre 5 e 9 anos, o que não impede que alguns eventuais marmanjos curtam o game.

CARAMUJO MIL E UMA UTILIDADES

A história é a seguinte: Lodius, o terrível, roubou o medalhão mágico de seu mentor, o bom professor Lazlow, e transformou todos os animais em estátuas.

O deserto escaldante é a casa dos coiotes e das cascavéis. Aqui, todo cuidado é pouco



A aventura começa no quartel, ou melhor, cogumelo-general do professor Lazlow

Os comandos da nave são bem simplificados. Use o botão "talk" para buscar pistas e tentar solucionar os enigmas

Na floresta, você irá encontrar ursos e águias. Salve-os e aprenda com eles. Basta selecionar o animal desejado no cokpit da nave

Como problema pouco é bobagem, o medalhão quebrou em sete pedaços, que se espalharam pelo mundo. Para juntar os cacos e descongelar os bichinhos, você vai contar com a ajuda de Sid, Sally e Mortimer, um caramujo voador. E é melhor fazer isso rapidinho: se os animais não forem descongelados em 24 horas, bye bye. Sua principal arma é o "Revitascope". É só apontar e disparar para trazer a bicharada de volta à vida. Depois de descongelar todo o pessoal, você chega a um portão que guarda a outra fase. É claro que isso não vai sair barato. Para passar e ganhar mais um pedaço do medalhão, você tem de matar uma charada. Mortimer pode interrogar os animais em busca de pistas. Não acabou não. Quando o medalhão estiver inteiro você terá de enfrentar Lodius. O jogo, só em CD-Rom, terá versões para Windows e Macintosh e estará disponível a partir do próximo mês.

ALONE IN THE DARK 3

O MELHOR DO TERROR ESTÁ DE VOLTA

Jogo feito sob encomenda para aqueles caras que adoram passar as madrugadas morrendo de medo. **Alone in the Dark 3** é, de longe, a mais arrepiante história de Edward Carnby.

FAROESTE NO PC

Tudo começa, ou melhor, recomeça, no verão de 1925. Desta vez, a aventura de Carnby acontece no mais americano dos lugares: uma cidade fantasma do velho oeste. Nosso herói é chamado por sua amiga Emily Hartwood, que desde o primeiro **Alone** vinha tentando entrar para o show business. Durante as filmagens de "The Last Ranger", no deserto Mojave, eventos misteriosos começam a incomodar Emily e sua equipe. De novo, Carnby não será capaz de resolver o caso por conta própria. E aí está a grande surpresa. Em **Alone 3** o personagem que virá em seu socorro é uma reencarnação do próprio Carnby.

Seja bem vindo a mais uma sessão arrepio

O visual 3D e a mistura terror bang-bang exige coordenação na hora de atirar

Alguém deixou o seu bicho de estimação à solta?

CÂMERAS E AÇÃO

Alone in the Dark 3 apresenta as mesmas qualidades que fizeram os dois primeiros jogos únicos no gênero. Os efeitos tridimensionais são alucinantes e os cenários são ameaçadores, no melhor dos sentidos. O visual desolador favorece o uso do som, que não fica devendo nada aos outros jogos da série. Se você saiu vivo das duas outras aventuras de **Alone in the Dark**, não custa nada experimentar essa terceira versão.

Qualquer semelhança com a primeira versão é mera coincidência

DICA: nas plataformas invisíveis, salve o jogo a cada avanço

Mantendo a tradição da série, há muitos mistérios e quebra-cabeças a serem solucionados. Sempre convém salvar o jogo antes de mexer em objetosestranhos

CONFIGURAÇÃO MÍNIMA

CPU: 386 DX/33 ou maior (recomendado: 486/33)
Memória Ram: 8 MB
Disco rígido 14 MB livres
Placas de som: Soundblaster e compatíveis
Controles: teclado e mouse

OS CAVALEIROS DO ZODÍACO

DESENHO

A NOVA FEBRE DA TV BRASILEIRA

Baseado em personagens da mitologia grega, desenho japonês exibido pela TV Manchete vira nova mania dos garotos. Onda inclui camisetas, copos e álbuns de figurinha

São 5 cavaleiros de bronze e 12 de ouro

Final dos anos 60. Entra em cena uma figura esquisita, sempre com uma lanterna na mão, conhecida de todos os garotos fãs de televisão: National Kid. Não conhece? Então pergunte ao seu pai, ele conhece. De lá para cá, muitas séries e desenhos japoneses invadiram as telas brasileiras. Speed Racer, A Princesa e o Cavaleiro, Don Drácula, Patrulha Estelar e o Pirata do Espaço conquistaram o público brasileiro e abriram caminho para o desenho japonês.

O desenho foi sucesso no Japão de 84 a 89 e só veio desembarcar no Brasil no ano passado

FEBRE NA TV

O mais novo fenômeno de audiência não é tão novo. Os Cavaleiros do Zodíaco, série exibida pela Rede Manchete de segunda à sexta às 10h30 com reprise às 18h30 desde o ano passado, terminou no Japão em 1989. Esquecida lá há tanto tempo, acabou sendo desovada aqui nas telas tupiniquins e emplacou. O desenho já alcançou 11 pontos no Ibope, batendo o programa TV Colosso, da TV Globo, que vai ao ar no mesmo horário. Até o primeiro semestre de 95 foram exibidos 52 episódios da série. A febre, que já inclui a comercialização de camisetas, meias, copos, pratos e álbuns de figurinhas, continua no segundo semestre com a exibição de mais 62 episódios inéditos. O início da história dos Cavaleiros do Zodíaco foi nos quadrinhos, de onde se origina a criação do desenhista Masami Kurumada, na revista semanal japonesa Shonen Jump. O enredo é aquela conhecida fórmula que mistura heróis, porrada, vilões e muito mistério.

CAVALEIROS DE OURO

Cada cavaleiro tem sua armadura com características, mágica e força próprias. Na primeira fase da série, os cavaleiros Seiya de Pégaso, Shiryu de Dragão, Hyoga de Cisne, Ikki de Fênix e Shun de Andrômeda têm de lutar contra o mestre do Santuário para que a Deusa Atena volte a reinar. Depois de derrotar o mestre os cavaleiros têm de suar muito. Na segunda fase da série, que começou em junho, eles têm de reunir os pedaços da Safira de Odin para formar a espada que pode destruir o anel de Ilda, a deusa má.

O cavaleiro dos virginianos

NOVA GERAÇÃO

Além de conquistar a molecada, Os Cavaleiros do Zodíaco, a exemplo de National Kid no passado, abrem espaço para uma nova geração de desenhos japoneses. Dragon Ball Z pode ser o próximo desenho a ser importado para figurar nas telas de TV brasileiras.

Este é Mu, o cavaleiro de Áries

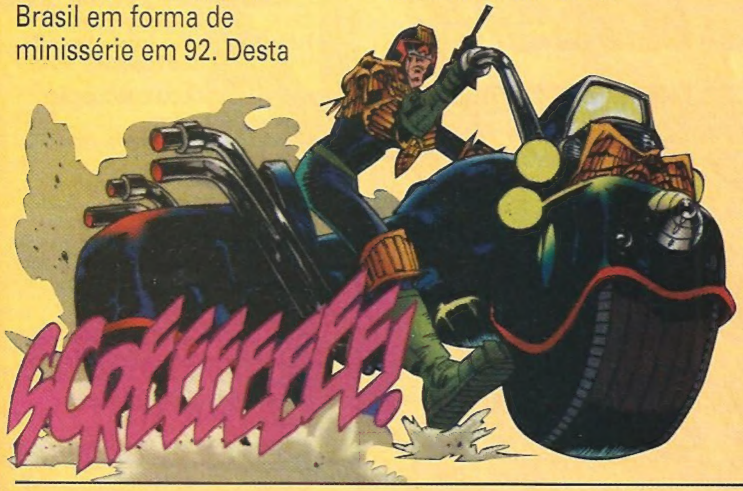
HQ

BATMAN E O JUIZ DREDD DETONAM JUNTOS NOS QUADRINHOS

Abril Jovem embarca no vôo da Fleetway e da DC e lança novo quadrinho com o super-herói

Os fãs dos quadrinhos devem lembrar muito bem do especial Batman/Juiz Dredd: Julgamento em Gotham publicado em 91 pela DC Comics em conjunto com a Fleetway e editado no Brasil em forma de minissérie em 92. Desta vez a Fleetway, a DC e a Abril Jovem se unem para trazer Batman/Juiz Dredd: Vingança em Gotham. Juiz Dredd combate o crime em Mega City Um, uma das três cidades americanas que restaram depois da guerra nuclear que devastou o planeta. Dredd volta a Gotham City para travar um combate confuso com o Homem-Morcego. O argumento é de Alan Grant e John Wagner e a arte é de Cam Kennedy. O preço de capa da revista é de R$ 3,90. Boa bat-leitura. Com justiça em dobro.

Batman tem de salvar Gotham City da devastação. Aí surge Dredd...



CINEMA

MORCEGO NO CINEMA

Até aqui as coisas estão calmas...

Se você não aproveitou as férias para visitar o Batman no cinema, vá correndo ver se ele ainda está passando em um cinema de sua cidade. A terceira versão cinematográfica do herói criado por Bob Kane é bem diferente das duas primeiras. Michael Keaton é substituído por Val Kilmer (Top Secret) no papel de Batman. O menino prodígio (Chris O'Donnell) volta às telas para ajudar o cavaleiro das trevas a acabar com Charada (Jim Carrey) e Duas Caras (Tommy Lee Jones). O amor fica por conta de Nicole Kidman, no papel de uma psicóloga criminal, que quer, de todo jeito, envolver-se com o Morcego. Boa notícia: a saga continua.

EM VÍDEO

BATMAN (EUA, 1989). Direção: Tim Burton. Com Michael Keaton, Jack Nicholson e Kim Bassinger.

BATMAN, O RETORNO (EUA, 1992). Direção: Tim Burton. Com Michael Keaton, Michelle Pfeiffer e Danny de Vito.

Batman e Robin vão ter de correr atrás do Charada, que armou a maior confusão

ATENDIMENTO ESPECIALIZADO PARA REVENDEDORAS E LOCADORAS EM TODO O BRASIL (VIA SEDEX)
TEC-TOY / SEGA
MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGADRIVE
SEGA CD
32-X
SATURN
SONY
PLAYSTATION
TROCA
ASS. TÉCNICA
COMPRA E VENDA
SHOP GAMES
CD-i
PHILIPS
MAGNAVOX
3DO
PANASONIC
GOLDSTAR
PLAYTRONIC
SUPER NINTENDO
NINTENDO
GAME BOY
RUA GREENFELD, 259 - IPIRANGA - SÃO PAULO - SP
FONES: (011) 914-6595 - 914-4463 - 914-6640 - FAX (011) 272-4143

Nesta parte, o chefe ataca com mísseis, bombas de plasma e explode o chão. Ataque por cima ou por trás

Ele está mais rápido, mas só tem mísseis. Mesmo esquema

Ele está sem armas, mas esbanja agilidade. Ele vai atacá-lo em forma de peão

Parece que não é tão difícil assim de matar o cara. Até a próxima!!

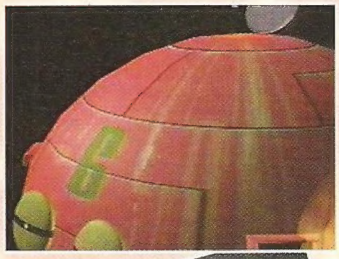
O último chefe dá aquela bronca em seus servos. Tarde demais

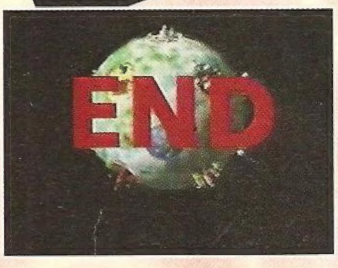
P.STATION

JUMPING FLASH

Um jogo para PlayStation chega pela primeira vez ao Final Stage e traz o coelhão de volta às páginas de ***SGP***. Se você tem o hábito de ler a revista de trás para frente e não sabe que coelho é esse, aqui vai a ficha do cara. **Jumping Flash** é uma espécie de Doom infantil (não, não confunda as coisas ele não caça nazistas mirins) estrelado por um coelho mecânico.

O roedor vem equipado com tiros, lasers e bombas para enfrentar 6 fases divididas em 3 sub-estágios. Os gráficos, como não poderia deixar de ser em um bom 32 bits, são em polígono e os cenários muito coloridos. Para chegar na última fase você precisa de força, então coma todas as cenouras





NOVA CULTURAL

Fundador
VICTOR CIVITA (1907-1990)

Diretoria: Charles Krell, Plácido Nicoletto, Shozi Ikeda e Sônia R. Carvalho

SUPER GAMEPOWER

ANO 2- Nº 17 - AGOSTO DE 1995

REDAÇÃO
Editor Chefe: Marcelo Morales
Editor: Rubem Barros
Editor Assistente: Fabio Pedersen Pancheri
Chefe de Arte: Helena Kantor
Assistente de Arte: Roberto Alvarenga
Assistentes Editoriais: Akira Suzuki, Ana Cláudia Boschetti
Consultores: Ricardo Ponsirenas, Spencer Stachi, Mauricio Pedersen Pancheri, Fabiano R. Ximenes **(jogos)**, Maximillian Winter e Ana Luísa Ponsirenas **(texto)**

ENGª. DE PRODUTO E PRODUÇÃO
Gerente: Sean Ament
Coordenação de Produção: Fran Moreira Júnior
Editoração: Estela A. S. Squaris, Maria Cristina Braga, Tiago S. Tagnin, Dennis D. F. Arruda, Ricardo Vieira
Coordenador Gráfico: Walmir Dionizio
Assistente de Produção: Jaime de Lima, Claudia Roque

MARKETING
Gerente de Produto: Francesco Civita
Assistente de Marketing: Camila S. B. Bassanezi
Gerente de Prop. e Prom.: Ione Fabiano
Ass. de Promoção: Sônia R. Sassi
Chefe de Arte: Chico Barbosa
Criação: Chico Barbosa, Edgar Morelli, Tânia Mara de Oliveira
Gerente de Circulação: José Carlos G. Corrêa
Circulação Assinaturas: Fernanda Danilevicz
Circulação Bancas: José A. Villanueva

PUBLICIDADE
Gerente: Felipe C. Batzli
Assistente: Adriana Borella
Contatos: Ana Henriette, Fernando Porrino, Lucia Moniz
Consultor: I. A. Piffer

Diretor responsável:
João Paulo de Jesus Lopes

SUPERGAMEPOWER (ISSN 0104-611X) é uma publicação mensal da NOVA CULTURAL- DIVISÃO DA CLC - Comunicações, Lazer e Cultura S/A.Matérias de *GamePro* são publicadas sob licença. **Redação e Correspondência:** Al. Min. Rocha Azevedo, 346 9º andar CEP 01410-901 - São Paulo, Brasil. **Telefones: Central de Atendimento:** (011) 851-3111; **Fax:** (011) 282-7003; **Telex:** (011) 31747; **Redação:** (011) 851-3644, ramal 264; Caixa Postal 9442 SP CEP 01051; **Publicidade:** (011) 851-3644, ramais 263/293/183.

Impressa na Divisão Gráfica da Editora Abril S/A, av. Otaviano Alves de Lima, 4400. Distribuída com exclusividade no Brasil pela DINAP S/A Distribuidora Nacional de Publicações.

Os Números Atrasados desta publicação podem ser adquiridos por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor DINAP de sua cidade. Se preferir, peça direto à Dinap S/A - Caixa Postal 2505, CEP 06053-990 Osasco SP, fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800. Atendemos, mediante disponibilidade de estoque, as últimas 6 edições recolhidas.

IVC

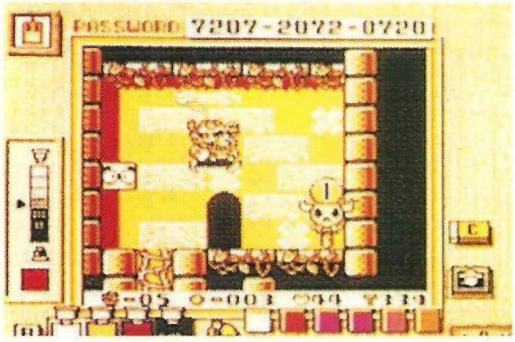
SUPER GAME BOY

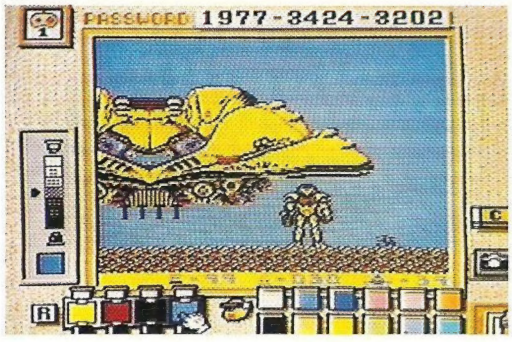
O GAME BOY EM CORES NA SUA TV.

Agora você pode jogar Game Boy em cores no seu Super Nes.

Game Boy no telão da sua TV.
Super Game Boy é um acessório genial e obrigatório para quem é fissurado por desafios. Basta colocar o game no acessório e conectar no Super Nes para ver o que é adrenalina de verdade. Imagine seus games favoritos de Game Boy na telona da sua TV, em cores escolhidas por você mesmo.

Mais games por menos grana.
Jogando com ele, você multiplica sua lista de games para Super Nes, que inclui ainda o incrível lançamento de Donkey Kong, o primeiro game especialmente





desenvolvido para Super Game Boy. Então escolha logo a cor e detone o start.

As cores que você queria no seu Game Boy.
Mas não se arrisque a colocar o vermelho. Donkey Kong odeia vermelho. Ou você quer vê-lo nervoso?

REVENDEDOR AUTORIZADO

GALPÃO DOS ELETRÔNICOS
CONDIÇÕES ESPECIAIS PARA VÍDEO LOCADORAS. TEL. 826-0022 FAX 826-1590

Super GAME BOY
ACCESSORY

THE Best play Here
Nintendo
PLAYTRONIC

The Future Is Now
SNK

WORLD HEROES PERFECT™

PURA ADRENALINA!

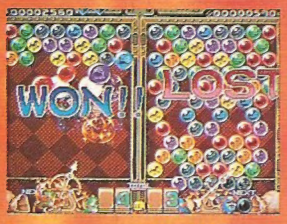
A VOLTA DOS HERÓIS, MAIS FORTES AINDA!

©SNK/ADK 1995

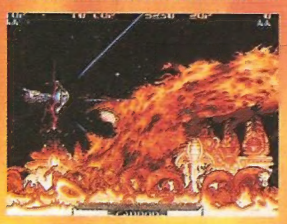
CADA VEZ MAIS, FANTÁSTICOS JOGOS EXCLUSIVOS DA NEO GEO.

SAVAGE REIGEN
Lutadores e cenários espetaculares inéditos, em grandes confrontos com golpes sensacionais.
©SNK 1995

SUPER SIDEKICKS 3
64 países à sua escolha, participando em 6 torneios.
©SNK 1995



Puzzle Bobble
Fácil e divertido!
jogue com seus amigos este quebra-cabeças excitante e divertido.
©TAITO CORP. 1994



E MAIS.....
UM JOGO DE TIRO, SENSACIONAL, EM BREVE!
©AICOM

VAMOS JOGAR JUNTOS! NEO GEO!

NEO GEO CD
Joystick Controller
Vendido separadamente.

NEO·GEO CD™

SUPER HIGH TECH GAME
NEO·GEO™

NEO GEO DO BRASIL LTDA.
Av Euclides, 56-Jabaquara 04326-080-Sao Paulo-SP BRASIL TEL:(011)588-2300 FAX:(011)588-2790

©SNK 1995